光と闇の姫君と世界征服の塔™
FINAL FANTASY®
CRYSTAL CHRONICLES®
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
公式ガイドブック
ファミ通 責任編集

公式ガイドブック

ファミ通 責任編集

光と闇の姫君と世界征服の塔
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
公式ガイドブック

STORY & CHARACTER

いまから、数年前——。

小さな王様レオとその王国の側近たちの活躍によって、
魔族の王“ダークロード”は封印された。
それ以降、世界は平和を取り戻し、
人間たちはこの世の春を謳歌していた。

それから、いく年月——。

上空で、
ダーククリスタルを輝かせた未確認飛行物体が現われる。

それは、奇妙キテレツな空飛ぶ世界征服の塔。
塔の主は、“魔族の姫君”ミラを名乗り、
全世界の冒険者たちに向けて高らかに宣戦布告する。

いままで人間にしいたげられてきた魔族を復興させるため、
クリスタルクロニクル史上最凶の悪の姫君が、
ダークリスタルに秘められた負の力（ネガティブパワー）を駆使して、
人間世界を再び恐怖のドン底に叩き落す!

果たして、人間の運命やいかに……?

世界征服の塔を操る
ちょっと極悪なプリンセス

ミラ

MIRA

16歳の誕生日に魔王に即位。「弱虫魔王」として有名だった亡き父を毛嫌いし、平和に暮らす人間どもの掃討に燃える。ワガママ放題に育てられたおかげで、一度怒ると誰にも止められなくなる。そのドSぶりは魔族内でも恐怖の的だ。

ミラを献身的に支えるトンベリの執事集団

トンベリーズ＆トンガリ

先代魔王亡きあと、ミラの教育を一手に受ける執事たち。リボンを付けたトンベリがリーダーのトンガリで1人だけ14歳と若い。日ごろからワガママな姫の無理難題と暴力に悩まされるが、忍の一字で世界征服を補佐する。

FFCC 世界の種族について

『ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル（以下、FFCC）』シリーズは、下の４つの種族がゲームに登場するという共通の世界観を持つ。それは本作でも健在で、各種族は敵キャラクターとして登場してくる。じつは、このうちの１種族が、ミラの生い立ちに関係しているらしいのだが……。

４種族とその特徴

CLAVAT
クラヴァット族

いちばん人間に近い外見を持つ、穏やかな性格の「温」の民。争いごとをあまり好まず、自然とともに暮らしている。

SELKIE
セルキー族

美しい外見を持ち、自由気ままに暮らす「我」の民。野生動物のような敏捷さが特徴で、盗賊になるものが多い。

LILTY
リルティ族

小さな身体に熱い心を持つ「武」の民。かわいい外見に似合わず、騎士道精神にあふれる数多くの戦士を輩出している。

YUKE
ユーク族

優秀な頭脳と魔力を持つ「智」の民。顔を仮面で覆っているため、何を考えているかわからない。魔法研究に長ける。

ミラの野望をはばむため 立ち上がった小さな王様
レオ

前作にあたる『小さな王様と約束の国 FFCC』の主人公で、本作では最強の敵として登場する。人々の平和を守る立場になったレオは、回復役のモーグリであるモグチヨを引き連れ、「世界征服の塔」にも攻め込んでくる!

※ Wii本体に『小さな王様と約束の国 FFCC』のセーブデータがあると、本作に登場する王様の名前がレオから前作でプレイヤーが付けた名前に変わります

LEO

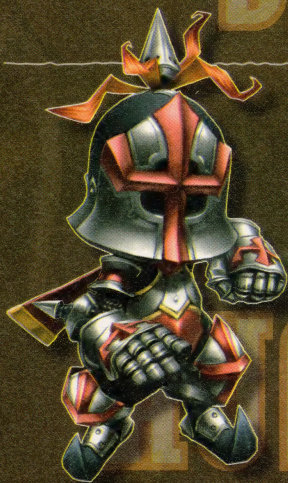
大人の魅力でミラと戦う 王国のやり手大臣
チャイム

前作では、若き王様レオを公私ともにサポートしてきた女大臣。本作では、王様とは離れて、単身ミラの「世界征服の塔」に挑んでくる。その真意は、約束の国を守るためか、はたまた王様の「お后候補」捜しか?

CHIME

得意技は「説教」という 王国の歴戦の勇者
ヒュー=ユルグ

前作では、王様レオの側近として活躍したリルティ族の歴戦の勇者。相手が魔物でも敬意を払う武人だが、説教グセが玉にキズ。その退屈な説教を受けた魔物は、強力な眠気(スリプル)に襲われて行動不能になってしまう。

HUGH YURG

神出鬼没の盗賊団
「しましま盗賊団」の頭領

ベル・ダット

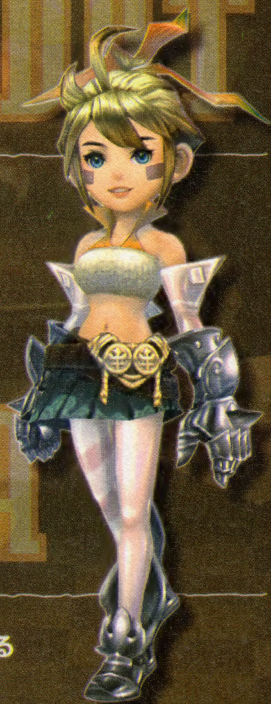
『FFCC』第1作に登場した盗賊団「しましま盗賊団」のリーダー、バル・ダットの妹で、いつか兄を超えてみせるという野望を持つ。ベルが大量に隠していた「しましまリンゴ」が、ミラの好物だったことから戦いが勃発する!?

BEL DOT

世界各地を旅してまわる
謎の女冒険家

フィオナ

『FFCC』第1作に登場した女冒険家だが、その正体は世界でいちばん大きなアルフィタリア王国の女王。思い立ったら即実行という行動力のあるお姫さまで、ミラに近づいたのは2人のある共通点からだというのだが……。

FIONA

世界の心理を追い求める
さすらいのモーグリ

スティルツキン

『FFCC』シリーズではおなじみの、世界の歴史や伝説についての造詣が深いモーグリ。先代魔王やトンガリとは旧知の仲で、ミラの目を盗んでたびたび塔を訪れては、裏でひそかにある計画を推し進めているようだ……。

STILTZKIN

CONTENTS

光と闇の姫君と世界征服の塔 ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル　公式ガイドブック　【目次】

SYSTEM

システム編

ゲームの基礎知識

まずは、「世界征服RPG」と称される、本作独特のゲームシステムを解説。各種画面の見方や、そこでプレイヤーが選択するメニューの役割といった基礎知識からじっくり紹介していこう。

ゲームの目的

SYSTEM 1
STAGE 2
DATA 3

ゲームの目的は、プレイヤーが魔族の姫君ミラになって、彼女の居城である移動要塞「世界征服の塔」で世界各地に侵攻。各地で抵抗を示し、塔内に攻め込んでくる冒険者たちを、ワナ（アーティファクト）やモンスターを配置しながら撃退し、世界征服を目指すというものだ。

ゲームの流れは右の図のとおりで、ワールドマップで侵攻するステージを選び、ステージで敵の冒険者と実際に戦い勝利していくことで進む。そうして数多くのステージをクリアするうちに、本作のお金に相当するカルマや新たなモンスターなどが入手できるため、ステージが進むほどミラの手持ちの戦力を増強していける仕組みだ。

なお、本作のメインともいえるステージでは、塔内にフロアやモンスターの配置はできるものの、それらユニットに直接行動を指示することは一切できず、ユニット設置後はその戦況を見守ることになる。その状況に応じて、塔内のフロア数を増やしたり、倒されたモンスターを補充したりといった間接的な対処だけで魔王軍を勝利に導く必要があるため、プレイヤーにすばやい判断能力が問われる戦略性の高いゲームになっている。

つぎつぎと攻めてくる冒険者に対し、モンスターを召喚して撃退しよう。

ゲームの流れ

ワールドマップ

スゴロクの盤面のようなワールドマップでは、ミラがつぎに侵攻するステージを選べる。ステージはマップ上にマスで表示され、ひとつのステージをクリア（制圧）すれば、新たなステージが現われる。これをくり返してマップの最深部を目指そう。

ステージに攻め込む

入手したカルマやモンスター、アイテムなどで戦力を強化

ステージ

ステージに侵攻すると冒険者が塔の最上階を目指して上ってくる。ミラは魔生術を使って、アーティファクトを内蔵したフロアを塔内に設置したり、フロア内にモンスターを召喚して対抗。各ステージごとに設定された規定数の冒険者を倒せばクリアとなる。

ワールドマップ

各ステージへ侵攻するまえに、ステージの情報を得たり戦力の強化を図れるのがワールドマップ画面だ。この画面内で得られる情報の内容は以下のとおり。ちなみに、章とはシナリオごとに区切られたステージの集合体で、1つの章のボリュームは10ステージ前後。各章の最後にボスのいるステージがあり、それをクリアすると新たなシナリオ（章）に進行できる仕組みだ。

ワールドマップ画面の見方

1 章タイトル
全6章あるシナリオ中、現在プレイヤーが進んでいる章数とそのタイトルを表示

2 手持ちのカルマ
プレイヤーが現在所持するカルマの数を示しており、ステージをクリアしていくことで増えていく。カルマを消費することで、召喚するモンスターの能力を成長させたり、塔内に設置可能な最大フロア数を拡張できる

3 ネガティブパワー（NP）の初期値
ネガティブパワー（以下NP）は、主人公のミラが各ステージをプレイ中、塔にフロアを設置したりモンスターを召喚、強化する際に必要となるもので、カルマと違ってワールドマップ画面では使用できない。ここで表示されている数値は、このあとプレイするステージでゲーム開始時から使用できるNPの初期値を示している。なおNPの最大値は、基本的にステージ各所で入手できるアイテムを得ることで50ずつ増えていく

4 マップメニュー
手持ちのモンスターのレベルを成長させたり、塔内に設置可能な最大フロア数を拡張させるなど、つぎのステージに侵攻するための戦闘準備ができる5つのメニュー。詳細はP.10を参照のこと

5 ステージ情報
マップ上で、ピンク色のカーソルを合わせたステージの情報が表示される。表示される内容は、ステージ名、出現する敵の冒険者の総数、その冒険者がどの系統（→P.16）に所属するかのうちわけ、クリア後に得られるカルマ（クリア報酬）、クリア後に得られるアイテム名（特別報酬）の5つ

6 マップ
マップ上では、ステージをクリアするごとに青いラインで侵攻ルートが開示されていき、徐々にプレイできるステージ数（マス）が増えていく。マップ上に点在するマスの見方は以下を参照のこと。侵攻ルートは、基本的にその章のボスのいるステージへ行き着くまでの一本道だが、まれにルート分岐が発生して貴重なアイテムやモンスターが得られるボーナスステージに進めることもある。なお、水色のステージはまだクリアしていないステージで、クリアするとオレンジに変わる。ちなみに、一度クリアしたステージに戻ってプレイすることも可能

マスの意味

通常ステージ
ボスのいるステージまでの経路に設置された一般的なステージ。攻略難度はステージごとに異なる

ブランチステージ
分岐ルートに設置されたステージ。クリア後にレアなモンスターやアイテムが入手できるが攻略難度は高い

ボスのいるステージ
強敵であるボスキャラクターが最後の冒険者として出現するステージ。各章の最終ステージでもある

追加ステージ
追加コンテンツ（→P.32）のステージ集を購入すると遊べるようになるステージ

別マップへの移動
このマスにカーソルを合わせて②ボタンを押せば、別のワールドマップに画面の表示が切り替わる

マップメニューでできること

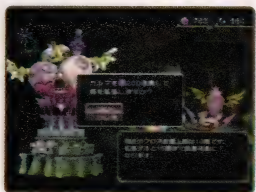
ワールドマップ画面で表示されるメニューには、以下で紹介した4つの行動に、ステージに侵攻する際に選択する「大戦争開始」を加えた5つのメニューがある。そのほとんどは、ステージに侵攻するまえに魔王軍の現在の戦力を確認、強化、調整するときに用いる。連戦連敗のステージでも、ここで手持ちの戦力を少し強化、調整することでクリアできる場合もあるので覚えておこう。

モンスターの成長

一定量のカルマを消費することで、ステージ内に召喚可能な手持ちのモンスターのレベル上限を上げられる。ただし、ここで上げられるのはあくまでレベル上限で、ステージに召喚したばかりのモンスターのレベル自体は上げられない点に注意しよう。詳細はP.13を参照のこと。

レベルは5段階まで。強いモンスターほど強化にかかるカルマの量がかさむ。

塔の拡張

カルマを消費することで、塔内に設置できるフロア数の上限を増やせる。スタート時は塔内に最大で5フロアしか設置できないが、100カルマで10フロア、200カルマで15フロア、400フロアで20フロア、600カルマで30フロアへと5段階に増やせる。

単純にフロア数が多い塔ほど冒険者に攻略されにくい。最低でも20フロアは欲しい。

アイテムを見る／着替え

「アイテムを見る」では、いままでに入手したアイテムをリストで閲覧できる。ステージクリア後に新たなアイテムを入手したあとは、ここでその効果を確認しておこう。「着替え」では、ミラを別のコスチュームに着替えさせることで、NP上限を上げたり、ステージ中に使うことができる特殊なアイテム（→P.24）が利用可能になるといった特典が得られる。

コスチュームを着替えるとミラの見た目が変わるだけでなく、さまざまな特典が！

トンベリーズの役立ちコラム

行きづまったら少し戻ってカルマ稼ぎベリ

どうしても勝てないステージに遭遇したら、いままでクリアしたステージに戻ってカルマ稼ぎをしてみるベリ。クリア済みのステージはクリア報酬（カルマの数）が半減されるけど、クリアできないステージに何度も挑戦するよりも安定してカルマが稼げるベリ。稼いだカルマはモンスターの成長に投資して戦力アップ。それからクリアできなかったステージに挑んでみるベリ。

難しいブランチステージは、その章をクリア後に挑戦するといい。

ステージ

ワールドマップ画面で「大戦争開始」を選択するとステージに侵攻し、そこからは塔内にいる敵の冒険者や味方のモンスターが活動する様子が見られるステージ画面に移行する。下はそのステージ画面に映し出される各種情報の見方だ。次ページで紹介するフロア画面の見方も合わせて読んで、リアルタイムで進行する塔内の状況把握に役立ててほしい。

ステージ画面の見方

サブメニューの項目の見方

A 冒険者の位置とHPと系統
B 召喚したモンスターのHPと系統
C 設置したフロアのHPと系統
D 設置したフロアの系統とアクションウェイトゲージの経過時間（周囲の白いラインが1周すると1回行動できる）
E いま見ているフロア／増設できる最大フロア数
F 塔の拡張回数（5段階）

1 サブメニュー
塔内に侵入してきた冒険者の現在位置から、プレイヤーが設置したフロアや召喚したモンスターの状況まで、塔全体の状況をリアルタイムで映し出すレーダー画面。レーダーに映し出される各箇所が何を意味するのかは、左下の見方を参照のこと。なお、冒険者、モンスター、フロアを示す四角の色は、どの系統（→P.16）に属しているかを、四角内の色の付いた部分は残りHPをそれぞれ示し、HPが残り少ないフロアは赤く点滅して警戒をうながす

2 塔内の様子
ステージ画面の中央では、塔内に設置した各フロアに侵入してきた冒険者と、それを待ち受けるモンスターやフロア内の様子を見られる。ただし、本作では味方のキャラクターに直接行動を指示することはできないため、ただ見守るだけだ。塔内に複数のフロアがある場合は、十字ボタンの上下でフロアを移動できる。より細かくひとつのフロアの様子を見たいときは、⊕ボタンを押して画面をズームし、フロア画面（→P.12）にしてみるといい

3 ステージ名／残り人数
上は現在侵攻中のステージ名、下はそのステージで倒していない冒険者の残り人数を示す

4 ネガティブパワー（NP）の現在値
ミラが現在使用できる残りNPを示す。NPは、塔内にフロアを設置したりモンスターを召喚するごとに消費されていくが、侵入してきた冒険者を倒すことで補充することが可能だ。このNPが少なくなるとフロアやモンスターの補充ができなくなってしまう

5 ステージメニュー
冒険者に対して、実際にフロアの設置やモンスターを召喚して強化したり、各種データを閲覧して対策を練られるメニューで、その詳細はP.13を参照のこと。メニューは普段表示されていないが、②ボタンを押せばいつでも呼び出せ、なおかつ塔内でリアルタイムに活動している冒険者、モンスター、フロアの動きをいったん止めることができる

フロア画面の見方

3 フロア内のアーティファクトの情報

1 塔に侵入してきた冒険者の情報

2 モンスターの情報

A バトルタイムゲージ

そのフロアに侵入してきた冒険者がフロア内にいすわる時間を示す。赤いゲージは冒険者がフロアに到着してから徐々に減少し、ゲージがなくなると冒険者はそのフロアでの活動時間を終えて上のフロアに進んでいく。ゲージの進行スピードは、冒険者ごとに設定されている戦闘時間（→P.20）というステータスによって変化する。冒険者に塔の頂上まで行かれたらアウトというルール上、戦闘時間が短くてさっさと上のフロアに登ってしまう冒険者のほうがいやだ

B HP

敵の冒険者、味方のモンスターとフロア内のアーティファクトに設定されているステータスで、ゼロになると塔内から消失してしまう。なお、敵を攻撃したり、フロアにいるモンスターをアシストする特殊効果を使えるアーティファクトはフロアの心臓部にあたる。そのHPがゼロになると、フロアに召喚したモンスターも巻きぞえにしてフロアごと消失してしまう。また特殊効果（→P.19）にかかることでもゲージの色が変化し、睡眠時は青に、行動不能時は白に、毒におかされるとピンクになる

C レベル

冒険者とモンスターに設定されているステータスで、そのキャラクターの強さを表わしている。単純に数値（モンスターは点灯した☆の数）が上がるほど強いと考えていい。詳細はP.17を参照のこと

D アクションウェイトゲージ

冒険者、モンスター、フロア内のアーティファクトに設定されている共通のゲージで、時間が経過するとともに白いバーがじわじわと上がっていき、満タンになるとそのキャラクターが1回行動できる。フロア内では、このゲージがたまったキャラクターからさきに行動ができる。バーの増加スピードは各キャラクターごとに設定されている行動速度（→P.18）によって変化するため、フロア内の戦闘時に行動できる回数が異なる。なお、特殊効果によってキャラクターの行動速度が変化するとゲージの色が変化し、行動速度が上がるとゲージが青色に、下がるとゲージが黄色になる

E 系統

冒険者、モンスター、フロア内のアーティファクトに設定されている共通のステータス。登場するすべてのキャラクターは格闘系、射撃系、魔法系、回復系、汎用系という5種類の系統のうちいずれかに属している。格闘系、射撃系、魔法系は、強い相手と弱い相手があり、いわゆる「3すくみの関係」が成り立っている。効率よく戦闘をするために気を配っておきたい情報だ。系統の詳細についてはP.16を参照のこと

ステージメニューでできること

ステージ画面のメニューには、下で紹介している5つに、現在プレイ中のステージを途中でやめたいときに選ぶ「撤退する」を加えた6つがある。これらのメニューには、リアルタイムで動いているステージ内の時間を止める役割もある。考えごとをする場合は迷わずメニューを開こう。

どうにもならない展開ならば、撤退を選んで同じステージを最初からやり直そう。

フロアを設置

各種フロアごとに一定のNPを消費して、塔の最上階と最下段の土台の間にフロアを設置する。追加で新しく設置するフロアは、既存のフロアの上に積むだけでなく、フロアとフロアの間や、フロアの下に挿入できることも覚えておこう。

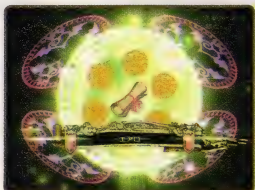
十字ボタンで新規にフロアを設置したい場所を選び、②ボタンで設置を実行する。

モンスターの召喚/強化

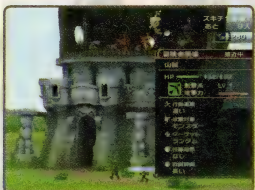
モンスターを配置できるフロアが設置してあれば、規定のNPを消費することでモンスターを召喚できる。モンスターは、敵の冒険者に攻撃したり味方を回復したりと、戦闘で大きな役目を果たしてくれる。ただし、召喚したモンスターは一律Lv1のままであることに注意しよう。事前にワールドマップで「モンスター成長」を行なっているモンスターに限り、追加でNPを消費してモンスターのレベルを上げ、強化することができるのだ。

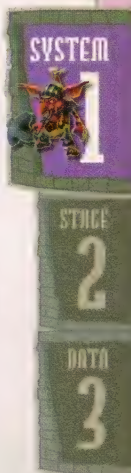
モンスターのレベルは「モンスター成長」の上限までしか上がらないことに注意。

アイテムを使う

エアロ、ピアシングアローなどのスクロールアイテムを所持すると使えるメニュー。スクロールは、基本的に塔内にいる敵全体にダメージを与えられる便利なアイテムのことで、プレイヤーが直接敵にダメージを与えられる唯一の手段となる。

攻撃力は低いが、残りHPが少ない敵の多い場面で使えば複数の敵を一掃!

情報を見る

このメニューでは、塔内にいる全モンスターと全フロアの現状とステータス、およびステージに出現している全冒険者の現状とステータスを文字情報として把握できる。とくに敵の冒険者の情報は、その対応策を考えるうえで非常に役立つ。新しい冒険者が出現した場合は、すばやく情報画面を開くクセを付けよう。なお、ここで見られる情報の詳細はP.17からのステータス解説を参照のこと。

冒険者の出現と同時に情報メニューで特徴を確認。対抗できるフロアを作ろう。

SYSTEM 1
STAGE 2
DATA 3

ステージの流れ

以下では、実際にひとつのステージをプレイしてクリアするまでの流れにそって、ゲームをプレイする上での基本を紹介していこう。ちなみに、たとえステージの攻略に失敗してもデメリットはない。難しいステージを攻略するには、とにかく何度も挑戦してパターンを見極めることが大切だ。

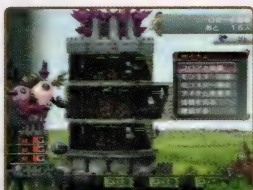
攻略に失敗しても、さまざまなアドバイスがもらえるので参考にしてみよう。

①冒険者が塔に侵入

画面右下で「3、2、1」というカウントダウンが終わると同時に、その冒険者の人数、ジョブ、系統、レベルが表示される。これが冒険者が出現した合図だ。冒険者は1人の場合と、2～3人同時に出現する場合がある。複数人数の場合は、こちらも複数のフロアを設置する必要がある。

冒険者が出現する際は、必ず画面右下にその情報が表示されるので注目しよう。

②フロアを設置してモンスターを召喚

冒険者が出現してから塔内に侵入するまでには多少の時間を要する。このあいだに、冒険者を倒すために有効なモンスターを召喚したフロアを設置しよう。ゲーム序盤はとくにNPが少ないので、フロア、モンスターともになるべく安上がりに済ましておく。万が一のことを考えるならば、緊急対処用としてNPは最低100前後は残しておきたい。これはモンスターのいるフロアを設置できる最低限のNPになる。

侵入してきた冒険者が苦手とするモンスターのいるフロアを設置するのが基本。

③フロアでの戦闘

塔内に侵入した冒険者がプレイヤーの設置したフロアに足を踏み入れると戦闘になる。フロア内では、敵味方を問わずアクションウェイトゲージが満タンになったキャラクターからさきに行動できる。このため、すばやくて何度も行動できるキャラクターが有利に見えるが、そのようなキャラクターは攻撃力が低いことが多いため一概に有利とは言えない。また、フロア内では必ず1人の冒険者と対することから、最大4ユニット（モンスター3体+アーティファクト）で戦える魔王軍が有利に思える。しかし、敵の冒険者にはワンフロアの滞在時間（バトルタイムゲージ1周分）が決まっており、なおかつ右のような条件を満たしたときも上のフロアに進んでしまう。ワンフロアで冒険者を倒すことは大切だが、難しい場合は複数のフロアを使って仕留めよう。

戦闘では、行動が速い、攻撃力が高いなど、各キャラクターの個性が出る。

冒険者が上のフロアへ進む条件

- ・フロア内に別の冒険者がいる
- ・フロア内のモンスターが全滅
- ・アーティファクトを破壊されてフロアが崩壊

SYSTEM 1 / STAGE 2 / DATA 3

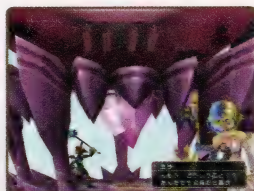
④NP入手で塔内の戦闘力を強化

最初に出現した冒険者を倒しても、時間経過とともに新たな冒険者がつぎつぎと出現して塔内に侵入してくる。塔内に侵入してきた冒険者の数が塔内のフロア数を越えると手に負えなくなるため、冒険者を倒して得たNPを元手に塔内の戦力を強化したい。強化手段としては、(1)新規のフロアを設置してフロア数を増加、(2)既存のフロアにモンスターを追加召喚、(3)既存のモンスターの強化が考えられる中で、オススメはNPの消費をいちばん抑えられる(3)だ。たとえば、必ず冒険者と遭遇する最下段のフロアにいるモンスターのレベルを上げるだけでも、戦闘はかなり楽になるだろう。ただし、モンスターのレベルを上げると、そのアクションウェイトゲージが初期状態に戻るため、冒険者との戦闘中にレベルアップすることは避けたい。

モンスターのレベルアップでお手軽に戦力強化。レベルが上がるほど強くなる。

NPに余裕があれば新規フロアを設置してモンスターを召喚。守りを固める。

⑤ステージクリアか失敗か

塔内に侵入してきた冒険者を全員倒せばステージクリアとなる。画面右上には、クリアまでに倒すべき残りの冒険者数が表示されているので参考にしよう。なお、NPを残してクリアしてもそのあとに使い道がないので、冒険者の残り人数が少なくなったらNPをすべて戦力強化にあてて使い切るのが効率的だ。そして、ステージクリアか侵攻失敗かに関わらず入手できるのがカルマだ。カルマには、クリア時にのみ得られる規定量のクリア報酬と、冒険者を倒すたびに加算される撃破ボーナスの2種類ある。クリア時は両方得られるが、失敗時は後者しかもらえないのだ。

塔頂上部に冒険者が侵入し、ダーククリスタルを破壊されると侵攻失敗となる。

まれに、モンスターやフロア、アイテムが特別報酬として入手できるステージも。

便利操作を使いこなそうベリ

まずは、⊖ボタンでいつでも呼び出せるガイド表示を紹介ベリ。ここにはつい忘れがちな相性のいい系統（→P.17）の組み合わせ表やゲームのヒントが満載。プレイしていて困ったときに呼び出すベリ。あと、プレイ途中に出現している冒険者をすべて倒してしまってヒマになることがあるベリ。そんなときは、Ⓐボタンを押すとつぎに出現する冒険者を強制的に呼び出せるベリー！

Ⓐボタンで冒険者を呼べば、その出現を待つ時間を短縮可能。

戦闘システム解説

この項では、本作のメインといえる、プレイヤーが各ステージで設置したフロア内に侵入してくる冒険者との戦闘について詳しく触れていく。魔王軍の戦いを優位に導くお得な知識が満載だ。

知っておきたい戦闘の基本

まずは、敵に効率よくダメージを与えるために欠かせない系統の相性と、敵の冒険者、味方のフロアとモンスターの個性付けに関連してくるさまざまなステータスの詳細について解説する。これらの知識を得ることで、敵味方の能力を見極める力がグンと上がる。高難度のステージを攻略するためには、欠かせない知識になるのでぜひ覚えておこう。

最低限、相性のいい系統と悪い系統の組み合わせを覚えるだけでも戦闘が楽に!

5つの系統について

登場する、敵の冒険者、味方のモンスター、フロア、アイテムは、必ず下で紹介している5つの系統のどれかに属している。これが後述する系統の相性に関わってくるのだが、とりあえずはどの系統にどんな特徴があり、それぞれどこに属しているのかを下の表で把握しておこう。

5つの系統とその詳細

	特徴	属するもの	
格闘系	剣、槍、棍棒などの近接武器を使用したり、腕や足による力まかせの攻撃で、相手に直接ダメージを与えるタイプの総称。これらの系統に属するものは、赤の地色に剣のマークが書かれたアイコンが表示されている	冒険者(敵)	フロア(味方)
		剣闘士、戦士、ナイト	怒りの鉄球
		モンスター(味方)	アイテム(味方)
		ゴブリン、ベビーモスなど	ハードスラッシュ、ショックウェーブ
射撃系	ナイフを投げる、弓矢を使う、毒針または正体不明の粘液を飛ばすといった、飛び道具での攻撃を得意とするタイプの総称。これらの系統に属するものは、緑色の地に弓矢のマークが書かれたアイコンが表示されている	冒険者(敵)	フロア(味方)
		山賊、シーフ、狩人	ポイズンハープ
		モンスター(味方)	アイテム(味方)
		スコーピオン、オチューなど	ピアシングアロー、ブラストアロー
魔法系	念じた魔法の力によって相手に攻撃ダメージを与えるタイプの総称。冒険者のみではあるが、フロア内にいる相手全体に同時攻撃できる者もいる。これらの系統に属するものは、青色の地に杖のマークが書かれたアイコンで表示	冒険者(敵)	フロア(味方)
		黒魔道士、幻術士、まじない士	サンダースタンド
		モンスター(味方)	アイテム(味方)
		ボム、つかいまなど	ファイラ、ファイガ
回復系	相手の攻撃によって減った味方のHPやステータス異常(→P.19)を回復できるが、相手を攻撃することはできないタイプの総称。これらの系統に属するものは、白地に光る輪が書かれたアイコンで表示	冒険者(敵)	フロア(味方)
		白魔道士	虚無の噴水
		モンスター(味方)	アイテム(味方)
		サボテンダー、スフィアなど	ケアルラ、ケアルガ
汎用系	右ページで解説する系統の相性を影響されることなく、攻撃すればどんな相手でも均等にダメージが与えられるタイプの総称。これらの系統に属するものは、黄色い地色に丸い盾のアイコンで表示されている	冒険者(敵)	フロア(味方)
		みならい戦士、赤魔道士	スロウクロック、暗黒のドレッサーなど
		モンスター(味方)	アイテム(味方)
		ムー、シェードなど	エアロ、クエイク、サイクロン

系統の相性によるダメージ変動

系統の相性は右の図のとおり。図を見てもわかるように、実際に相互に相性が設定されているのは格闘系、射撃系、魔法系の3つの系統だけ。残りの回復系、汎用系の2つは相性の範囲外となる。右の表「相手の系統による攻撃力の変化」を見るとわかりやすいが、格闘系、射撃系、魔法系の3つは、相手によって攻撃力が倍になるメリットもあるが、逆に倍のダメージを食らうリスクもある。逆に、回復系と汎用系は系統の相性の影響を受けない分だけ、大ダメージを受ける心配はないが、与えられるダメージが変動することもないのだ。

最後に「相性係数一覧」だが、これはP.74から始まるデータで調べられる冒険者、モンスター、フロア、アイテムの攻撃力（数値）に、自分と攻撃する相手の属性で変化する相性係数をかけることで、ゲーム内で相手に与えられる正確なダメージ数値を割り出すことができるというもの。表の下にあるのがその計算式だ。これなら、たとえばゲーム後半に登場する強敵に対して、ワンフロアできっちり倒すためにはどんな強さのモンスターを何体召喚すればいいのかといったことを事前に計算できる。レベルの上がった冒険者やボスキャラクターといった強敵への対策として、ぜひ活用してほしい。

系統による相性の組み合わせ

相手の系統による攻撃力の変化

攻撃のシチュエーション	攻撃力
相性のよい相手への攻撃	200%増
相性の悪い相手への攻撃	30%減
同系統の相手への攻撃	75%減
上記以外のすべてのケース	変動なし

相性係数一覧

		攻撃を受ける側				
	系統	格闘	射撃	魔法	汎用	回復
攻撃する側	格闘	0.3	2	0.75	1	1
	射撃	0.75	0.3	2	1	1
	魔法	2	0.75	0.3	1	1
	汎用	1	1	1	1	1
	回復	1	1	1	1	1

ダメージ計算式

与えるダメージ ＝ 攻撃力 × 相性係数

系統以外のステータスについて

ここからは、冒険者、フロア、モンスターに設定されている系統以外の8つのステータスについて解説しよう。そのほとんどが共通のステータスだが、なかにはP.20の戦闘時間、攻撃対象、ターゲットのように一部のものにしかないこともある。その判別は、各ステータスの見出し脇にある「冒険者／フロア／モンスター」の表示のあるなしでしてほしい。なお、ここで紹介する各キャラクターのステータスは、ステージメニューで「情報を見る」を選ぶことで閲覧ができるぞ。

レベル　冒険者／モンスター

レベルは冒険者とモンスターが持つステータスで、「Lv5」のように数値で表示され、数値の高い者ほどその能力が高くなる。レベルが上がると、強さに関係するステータスではHP、攻撃力、特殊効果Lv（→P.19）の3つが上がる仕組みだ。ちなみに冒険者のレベルが上がると、倒した際に入手できるNPや撃退ボーナスで得られるカルマの量も上がるのだ。

レベルの高い冒険者を倒すと、大量のNPとカルマも入手できるということだ。

HP　冒険者／フロア／モンスター

HPはそのキャラクターの体力を示す。ステージ画面では緑色のバーで表示されているが、「情報を見る」で数値も確認できる。相手の攻撃を受けるたびに減少していき、ゼロになるとそのキャラクターは塔内から消滅する。モンスターとフロアを消耗品と考えるならば味方のHPは気にしなくてもいいが、HPの回復ができるモンスターやフロアを利用して長持ちさせるという考え方もある。

防御力の設定がない本作では、HPの高いものほど耐久性が高いのだ。

攻撃力　冒険者／フロア／モンスター

攻撃力（魔法攻撃は「威力」と表示）は相手に与えるダメージの量を示す。「情報を見る」の中にバーで表示され、バーが長いほど攻撃力も高くなる。その正確な数値はP.74からのデータを参照してほしい。なお、防御力の概念がない本作では、前述した「系統の相性」が関わらない限り、攻撃力数値の分だけ相手のHPを減らせると考えていい。

系統の相性がない冒険者は、攻撃力の高いモンスターで対応するのがベスト。

行動速度　冒険者／フロア／モンスター

行動速度（フロアのみ「発動速度」と表示）は、そのキャラクターのすばやさを示したもので、P.12で説明したアクションウェイトゲージのたまるスピードに影響してくるステータスだ。各キャラクターごとの「情報を見る」で、「速い」、「普通」などの文字情報で確認できる。その速さの順番を示したものが下の表で、表の左側にある行動速度のキャラクターのほうがゲージのたまりが速く、戦闘時に行動できる回数も増える。なお、冒険者の塔内やフロア内のハシゴに上るときの移動スピードにも、このステータスの設定が反映されている。

行動速度の速い冒険者は非戦闘時の移動力も高く、フロア内をかき回してくる。

行動速度の速い順番（9段階）

速い ←				行動				→ 遅い
超速い	非常に速い	速い	やや速い	普通	やや遅い	遅い	非常に遅い	超遅い

敵味方のアクションウェイトゲージが同時に満タンになった場合

同じフロアにいる冒険者、モンスター、アーティファクトのアクションウェイトゲージが全員満タンの状態で戦闘に入ることがよくある。この場合、まず行動速度の速い遅いに関係なくフロア内のアーティファクトが優先的に行動できる。そのあと、冒険者とモンスターが行動速度の速い順に行動できる仕組みだ。ちなみに、このとき冒険者とモンスターが同じ行動速度の場合は冒険者がさきに、同じフロアにいる複数のモンスターの行動速度が同じ場合は、フロアの左側にいるモンスターからさきに行動できる。

特殊効果　冒険者／フロア／モンスター

特殊効果とは、冒険者、フロア、モンスターが攻撃または行動する際に、フロア内にいる敵の行動を邪魔するステータス異常を仕掛けたり、味方モンスターの能力をアップさせるなどの手助けができる能力のこと。下の一覧でその能力を把握しておこう。なお、これら特殊効果の中にはレベルが設定されたものがある。特殊効果のレベルが上がると、当然その効果も上がるということを覚えておこう。

ステータス異常の重ねがけは無効。新たなステータス異常に変わるだけだ。

特殊効果一覧（50音順）

特殊効果	効果	項目	1	2	3	4	5
ガード	効果:フロア内のアーティファクト単体に対する敵の攻撃を、身代わりになって受ける	レベル	1	2	3	4	5
		攻撃ガード時のダメージ減少率	10%	20%	30%	40%	50%
グラビデ	効果:攻撃対象のHPを半減させる	レベル設定はなく、効果は一定					
クリア	効果:ステータス異常を発生している味方モンスターを回復させる	レベル設定はなく、効果は一定。					
シールド	効果:敵から受けたダメージを半減させる	レベル設定はなく、効果は一定。					
召喚	効果:フロア内の空きスロットにランダムでモンスターを召喚できる	レベル設定はなく、効果は一定。					
スタン	効果:攻撃対象をマヒ状態にし、効果が発生しているあいだ行動不能にする。また、対象が敵ならばバトルタイムゲージも止められる	レベル	1	2	3	4	5
		効果持続時間	0.5秒	1秒	1.5秒	2秒	3秒
スロウ	効果:攻撃対象またはフロア内にいる敵をスピードダウン状態にし、効果が発生しているあいだの行動速度を下げる	レベル	1	2	3	4	5
		効果持続時間	8秒	8秒	15秒	20秒	20秒
		ダウンする行動速度（※1）	1段階	2段階	2段階	2段階	3段階
スリプル	効果:攻撃対象またはフロア内にいる敵を眠り状態にし、効果が発生しているあいだ行動不能にする	レベル	1	2	3	4	5
		効果持続時間	6秒	8秒	10秒	12秒	14秒
テレポ	効果:フロア内に侵入してきた敵を4つ下のフロアにワープさせる	レベル設定はなく、効果は一定。					
ドレイン	効果:攻撃対象のHPを吸収し、そのフロアにいるすべての味方に等分に分配する	レベル	1	2	3	4	5
		吸収できるHP	9	12	16	20	25
バイオ	効果:攻撃対象またはフロア内にいる敵を攻撃力ダウン状態にし、効果が発生しているあいだの攻撃力を減少させる	レベル	1	2	3	4	5
		効果持続時間	20秒	25秒	30秒	30秒	30秒
		相手攻撃力の減少率	25%	30%	35%	50%	60%
ブレイブ	効果:味方のモンスターを攻撃力アップ状態にし、効果が発生しているあいだの攻撃力を上昇させる	レベル	1	2	3	4	5
		効果持続時間	10秒	10秒	12秒	12秒	15秒
		味方攻撃力の増加率	20%	30%	40%	50%	50%
ヘイスト	効果:味方のモンスターをスピードアップ状態にし、効果が発生しているあいだの行動速度が上がる	レベル	1	2	3	4	5
		効果持続時間	8秒	10秒	12秒	12秒	15秒
		アップする行動速度（※1）	1段階	1段階	1段階	2段階	2段階
ポイズン	効果:攻撃対象を毒状態にし、効果が発生しているあいだは約3秒ごとに対象のHPが3～5ずつ減少していく	レベル	1	2	3	4	5
		効果持続時間	12秒	16秒	16秒	20秒	20秒
		1回のダメージで減るHP（※2）	3	3	4	4	5

※1……たとえば、行動速度が「普通」のモンスターが、行動速度を1段階下がると「やや遅い」に、2段階上がると「速い」になるということ
※2……たとえば、Lv1のポイズンならば、その効果持続時間内でトータルで約12程度のHPを奪える計算になる

戦闘時間　冒険者

戦闘時間は敵の冒険者にしかないステータスで、P.12で解説した冒険者のフロア滞在時間を示すバトルタイムゲージの進行スピードに関係している。まえに述べた行動速度と混同しやすいのでしっかり区別しよう。戦闘時間は全部で6段階設定されており、戦闘時間の短い順に並べると下の表のようになる。各冒険者の戦闘時間をゲーム中に確認したいときは、「情報を見る」で見たい冒険者のデータを選ぼう。特徴としては、戦闘時間の短い冒険者には上のフロアに逃げられやすく、長い冒険者とはワンフロアでじっくりと戦える。注意したいのは、やはり前者となるだろう。

戦闘時間の短い冒険者は、HPと攻撃力は低いが1フロアで倒すのは難しい。

戦闘時間の長い冒険者は、HPと攻撃力が高く、敵味方とも消耗戦になりやすい。

戦闘時間の短い順番（7段階）

短い ←			時間			→ 長い
超短い	非常に短い	短い	やや短い	普通	やや長い	長い

攻撃対象とターゲット　冒険者

攻撃対象とターゲットは、戦闘時間と同じく敵の冒険者にのみ設定されたステータスで、「情報を見る」の冒険者データを呼び出せば確認できる。攻撃対象の項目では、モンスターとアーティファクトのどちらを狙ってきやすいかがわかり、ターゲットの項目では、弱っているものを狙ってくるのか、そのような法則性はなくランダムで攻撃してくるのかがわかる。攻撃対象とターゲットには、各3タイプの項目（右の表参照）が用意されており、たとえば攻撃対象が「すべて」で、ターゲットが「ウィーク」という組み合わせの冒険者は、味方のモンスターとフロア内のアーティファクトの中からいちばん弱っているものを優先して狙ってくるということ。このように、2つのステータスを組み合わせて、その冒険者がフロア内でどのような戦い方をしてくるかを判断できるわけだ。

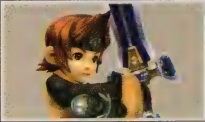
3タイプの攻撃対象とその意味

モンスター	モンスターのみ攻撃してくる
アーティファクト	フロア内のアーティファクトのみ攻撃してくる
すべて	モンスター、アーティファクトのどちらも攻撃

3タイプのターゲットとその意味

ランダム	その冒険者の攻撃対象の中のどれか1体をランダムで選んで攻撃してくる
ウィーク	HPの減少率（HPバーの減り）がいちばん高い、弱っている相手を狙う
すべて	フロア内にいるすべての攻撃対象に当たる全体攻撃をしてくるタイプ。黒魔道士や幻術士など

2つのステータスの組み合わせは戦士やシーフなど、冒険者で固定されている。

アーティファクトを狙ってくる、とてもいやな冒険者の種類も、ここで確認可能。

冒険者について

塔内に侵入してくるボス以外の冒険者は、下で紹介した全5系統、12種類存在する。各ステージでは、同じ種類の冒険者同士で1～3人のパーティーが組まれ、時間経過とともにそのパーティーがつぎつぎに出現してくる。つぎのパーティーが出現する間隔は、序盤のステージはゆったりめだが、後半のステージになるほど短くなる。後半ほど塔内で複数種類の冒険者が入り乱れるのはこのような法則があるためなのだ。

なお、各系統ごとの特徴は下で示したが、冒険者個々の特徴を知りたい場合はP.82から掲載されているデータを参照してほしい。

系統別冒険者の特徴

	系統 / 冒険者	特徴
	格闘系冒険者 剣闘士 戦士 ナイト	近接攻撃を得意とする武闘派冒険者の系統。その最大の特徴は、全冒険者の中でも抜きん出た攻撃力の高さで、相性の悪い射撃系モンスターならば一撃で倒されてしまうこともある。また、HPが高くて耐久性があり、倒すのに時間がかかる傾向にある。魔法系モンスターが苦手だ。
	射撃系冒険者 山賊 シーフ 狩人	間接攻撃が得意な冒険者の系統。山賊を除く2種類の冒険者は、行動速度が速いうえにフロア内での戦闘時間が異常に短く、またたく間に上のフロアへ上られてしまう。アーティファクトを狙ってフロアの破壊を優先的に行なってくるのもやっかいだ。格闘系モンスターで対抗したい。
	魔法系冒険者 黒魔道士 幻術士 まじない士	魔法攻撃を得意とする冒険者の系統。個性は3者ともバラバラだが、警戒すべきはフロアにいるモンスターとアーティファクトを一度に攻撃してくる幻術士と、攻撃した相手を一定時間行動不能にしてしまうスリプルを使うまじない師。苦手とする射撃系モンスターで対応しよう。
	回復系冒険者 白魔道士	回復系冒険者は白魔道士の1種類のみ。攻撃ができずに戦闘中はずっと自身のHPを回復しているだけだが、こちらの攻撃で削ったHPをすぐさま回復してしまうので倒すまでに時間がかかる。系統の相性がないため、その時点でいちばん攻撃力の高いモンスターを並べて対抗しよう。
	汎用系冒険者 みならい戦士 赤魔道士	ともに剣を装備しているが格闘系には属さない。回復系冒険者と同様系統の相性がない冒険者なので、際立った長所もないがこれといった弱点もないのが特徴。注意すべきは赤魔道士のほうで、行動速度が速いことから取り逃がすとやっかい。攻撃力の高いモンスターで対抗したい。

ボスキャラクターに注意

各章の最終ステージにはボスキャラクターが出現する。ボスはいずれもLv10以上の強敵なので苦戦は必至。NPに余裕があるならば、ボスが出現すると同時に苦手な系統のモンスターばかりを集めた「対ボスフロア」を設置。一度にボスのHPを激減させる機会を作りたい。

安いフロアを高く積み上げ、長期戦覚悟でボスをじわじわ倒していくのも有効だ。

フロアについて

フロアとは、塔の最上階と土台の間に1つ1つはさみ込む部屋のこと。塔内に侵入してきた冒険者をフロア内に設置されたアーティファクトで妨害したり、フロア内にモンスターを召喚して冒険者を撃退する役目を持つ。ゲームスタート時には1種類のフロアしか設置できないが、多くのステージを攻略することで、さまざまな用途のフロアを設置できるようになる。フロアを設置するにはNPが必要で、その消費量は各フロアの性能やモンスターの召喚スロット数（右上参照）で違う。そのときの状況によって、性能やNP消費量を考慮して使い分けたい。

ゲーム内でのフロアの分類は、それぞれの用途別に4つに分類されている。下の表ではその代表的なフロアを取り上げながら、特徴を記載したので参考にしてほしい。なお、各フロアには用途とは別の格闘系、射撃系などの系統分類もされている。その分類を知りたいときはP.79からのフロアデータを参照しよう。

スロットとは?

スロットとは、フロア内のモンスターを召喚するスペースのことで、ゲーム内では四角い箱の数でその大きさが示されている。スロットの数はフロアの種類によって違う。最大は3（写真）で、この数が大きいほど多くのモンスターを召喚できるということだ。なお、スロットのないフロアもあり、そのフロアにはモンスターを召喚できない。

フロアにも系統の相性はあるが、戦闘には間接的に関わるためその重要度は低い。

用途別各フロアの特徴

攻撃型フロア		追加攻撃で冒険者にダメージ
	代表的なフロア	侵入してきた冒険者に対し、アーティファクトによってダメージを与える行為がメインとなる、攻撃優先のフロア。冒険者に雷を落とすサンダースタンドのほか、3種類のフロアがある。ほかの系統のフロアに比べてHPが少なめで、破壊されやすいのが玉にキズだ。
	サンダースタンド	
妨害型フロア		**すばやい冒険者をフロアで足止め**
	代表的なフロア	侵入してきた冒険者の攻撃力を下げたり、一定時間行動不能にして、その進行を妨害するのが目的のフロア。冒険者の行動速度を落とすスロウクロックのほか、3種類のフロアがある。フロア設置のための消費NPが20～60と比較的安価で、どちらかといえば緊急時に利用したい。
	スロウクロック	
支援型フロア		**フロア内のモンスターの攻撃を補助**
	代表的なフロア	フロア内にいる味方モンスターの行動速度や攻撃力を上げたりといった支援効果が望める。フロア内にいるモンスターが冒険者から受ける攻撃力を半減させる暗黒のドレッサーのほか、3種類のフロアがある。HPが120～160と高めで、破壊されにくいのが最大の長所。
	暗黒のドレッサー	
特殊型フロア		**いちかばちかのピンチでどうぞ**
	代表的なフロア	侵入してきた冒険者を別のフロアに移動させる奈落のクレーンと、フロア内に無料でモンスターを召喚できる召喚ミラーの2種類ある。一見役立ちそうだが、前者は冒険者が移動されるフロアが、後者は召喚できるモンスターがそれぞれランダムと、ギャンブル要素がある。
	召喚ミラー	

モンスターについて

塔内に侵入してきた冒険者を撃退する役目をになうモンスター。ゲーム序盤は1種類しか召喚できないが、その後多くのステージを攻略するとさまざまな種類のモンスターを入手できる。モンスターはNPを消費することで1体ずつ召喚できるが、その消費量はモンスターによって違う。基本的にはNP消費量が高いモンスターほど、その能力も高いと考えよう。下の表は、登場する全23種類のモンスターを5つの系統ごとに分類したもので、このうちゲーム本編では10種類登場するが、残りは追加コンテンツ（→P.32）として別途購入の必要がある。また、基本的には1スロットに1体召喚できるモンスターだが、追加コンテンツのモンスターには1体につき2スロット必要な大型のものもいるので注意。

大型モンスターは、2スロット以上のフロアでないと召喚できないので注意。

追加コンテンツのモンスターは有料だけにどれも強力。戦闘が断然楽になる!

系統別モンスターの特徴

	系統	モンスター	特徴
	格闘系モンスター	ゴブリン　オーガ ベビーモス　ギガース カイン	**近接打撃で射撃系に強い** 力まかせの近接打撃で、山賊、シーフ、狩人といった射撃系冒険者には大ダメージを与えられるが、黒魔道士、幻術士、まじない士といった魔法系冒険者の攻撃にはもろい。全部で5種類存在するが、ゲーム本編で入手できるのはゴブリンとベビーモスの2種類のみになる。
	射撃系モンスター	スコーピオン　アーリマン オチュー　アバドン	**間接打撃で魔法系に強い** 弓矢を使った間接攻撃で、黒魔道士、幻術士、まじない士といった魔法系冒険者には大ダメージを与えられるが、剣闘士、戦士、ナイトといった格闘系冒険者の攻撃にはもろい。全部で4種類存在するが、ゲーム本編で入手できるのはスコーピオンとオチューの2種類のみになる。
	魔法系モンスター	ボム　サハギン つかいま　テンタクル パロム	**魔法攻撃で格闘系に強い** 魔法を使った攻撃で、剣闘士、戦士、ナイトといった格闘系冒険者には大ダメージを与えられるが、山賊、シーフ、狩人といった射撃系冒険者の攻撃にはもろい。全部で5種類存在するが、ゲーム本編で入手できるのはボム、つかいまの2種類のみになる。
	回復系モンスター	サボテンダー スフィア ラミア	**同フロア内のモンスターをアシスト** 攻撃はできないが、冒険者の攻撃により減少した味方のモンスターとアーティファクトのHPを回復させる能力があり、その中でもフロア内でいちばんHP減少率の高いものを最優先で回復させる。ゲーム本編で入手できるのはサボテンダーとスフィアの2種類のみ。
	汎用系モンスター	ムー　シェード クァール　キマイラ デスナイト　小さな海賊王	**どんな敵にも同一ダメージ** 系統の相性がないモンスターで、すべての冒険者に対して均一のダメージを与えられる。ただし、ゲーム本編で入手できるムーとシェードは攻撃力が低すぎて主力部隊としては使いにくい。基本的には、安いフロアと組み合わせて敵のHPを削ってもらうのがいいだろう。

モンスターはHPを自然に回復できる

回復手段をとらないとHPを回復できない冒険者（一部のボスを除く）とアーティファクトに対し、モンスターだけは時間の経過とともに少しずつHPが回復する能力を持つ。多少のダメージならば、回復系モンスターを召喚するまでもなく、放っておいてもHPを完全に回復している場合が多い。

よほど貴重な戦力でもない限り、モンスターのHPを気にする必要はないだろう。

アイテムの用途と分類

アイテムには右の表で示した3つのカテゴリーがある。一部例外はあるものの、アイテムの効果は、(1) ステージ中に消費できるNPの最大値を上げられる、(2) ステージプレイ中に使える全体攻撃（全体回復）スクロールが増える、のどちらかが得られると考えていい。いずれも、魔王軍の戦いをアシストするものだ。その中でもとくに役に立つアイテムが、下で紹介した5系統、11種類のスクロール。できればすべてそろえたいところだが、そのほとんどは追加コンテンツなので有料で購入する必要がある。

アイテムの分類

	アクセサリー	このアイテムを1つ所持するごとにNPの最大値が50上がる。持っているだけで効果を発揮。
	スクロール	おもに緊急回避に使う全体攻撃アイテム。アイテムの使用回数は1ステージにつき1回のみ。
	コスチューム	別のコスチュームに着替えることで、NPの最大値か、使用できるスクロールの数が増加。

系統別スクロールの特徴

系統	スクロール	特徴
汎用系スクロール	エアロ クエイク サイクロン	自然の力を借りて塔内にいる冒険者全員にダメージを与える。系統の相性がないため、どんな系統の冒険者にも攻撃力と同じダメージが与えられるのが最大のメリット。エアロのみ、ゲーム本編で入手できる。
射撃系スクロール	ピアシングアロー ブラストアロー	射撃系の全体攻撃で、相性のいい魔法系冒険者には攻撃力の倍のダメージを与えられる、塔内に黒魔道士、幻術士、まじない士が多くいる場合に使いたい。ピアシングアローのみ、ゲーム本編で入手できる。
格闘系スクロール	ハードスラッシュ ショックウェーブ	格闘系の全体攻撃で、相性のいい射撃系冒険者には攻撃力の倍のダメージを与えられる。塔内に山賊、シーフ、狩人が多くいる場合に使いたい。2種類とも追加コンテンツで購入する必要がある。
魔法系スクロール	ファイラ ファイガ	魔法系の全体攻撃で、相性のいい格闘系冒険者には攻撃力の倍のダメージを与えられる。塔内に剣闘士、戦士、ナイトが多くいる場合に使いたい。2種類とも追加コンテンツで購入する必要がある。
回復系スクロール	ケアルラ ケアルガ	塔内にいるすべての味方の減少しているHPを一定量回復できる。このとき、モンスターだけでなくアーティファクトのHPも一度に回復できるのがうれしい。2種類とも追加コンテンツで購入する必要がある。

勝つための戦術

この項では、困ったときに役立つ実践的な戦術例と、そのときどきの状況に応じてフロアの構築を変化させる必勝パターンを解説。それでも勝てない人には追加コンテンツの紹介もしている。

基本戦術

以下では、ゲームスタート直後の1章から最終章である5章まで役に立つ基本戦術を紹介する。各戦術の見出しには、どの章から使える戦術なのかを明記している。たとえば、「使える場面2章～」と書いてあれば、それは2章から使えるようになるテクニックということだ。1章、2章、3章……とゲームの進行順に掲載しているので、まずはひととおり最後まで読んでほしい。

その1　1人の冒険者はできるだけワンフロアで対応　使える場面1章～

出現した冒険者のパーティーが1人しかいない場合、できるだけワンフロアに召喚したモンスターで倒すように心がけたい。これは、少数の敵に対してはこちらも最小限の戦力で挑み、以後のことを考えてNPを温存しておくためだ。

出現した冒険者と相性のいいモンスターを1～2体召喚すれば難なく倒せる。

その2　複数の冒険者が出現した場合は2～3フロアで対応　使える場面1章～

出現した冒険者のパーティーが2～3人だった場合、それと同数のフロアで対応するのが無難だ。これは、ワンフロアで戦える冒険者は1人というルール上、2人以上の冒険者が同じフロアでかち合うと、一方が上のフロアに進んでしまうためだ。プレイヤーはそれを見越して冒険者の人数分のフロアと対応するモンスターを用意する。なおこの場合、すべてのフロアのスロットにモンスターを召喚する必要はない。あくまで最小限の戦力で対応すればいい。

その3　冒険者を倒し切れなかった場合のフォロー　使える場面1章～

その2のケースのような複数の冒険者に対する場合、計算違いで冒険者を倒せずに上のフロアに進まれることがある。そんなときは逃がした冒険者の上方に新規フロアを設置し、そこで必ず仕留めよう。なお、この逃がした冒険者のフォローに使うフロアは安上がりでいい。冒険者がそこへ行き着くころには、度重なる戦闘でHPが残り少ないことが多いからだ。たとえば、暗黒のドレッサー（NP25）に苦手とするモンスターを1体召喚すれば十分対応できるだろう。

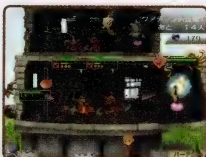
その4　強い敵にはレベルアップさせたモンスターで対抗　使える場面1章～

同じ黒魔道士でもLv1とLv5ではかなり強さが違う。これはレベルが上がるとHP、攻撃力、特殊効果Lvが上がるからだ。このような強敵には、モンスターのレベルを上げて対抗しよう。とくに主力となる格闘系、射撃系、魔法系のモンスターには集中してカルマをつぎ込んで成長させ、早い時期にLv5まで上げておくと楽になる。

NP不足ならレベルは一度に最大まで上げずに、何度かに分けて上げよう。

その5　冒険者が苦手とするモンスターをフロアに配置　使える場面2章～

格闘系、射撃系、魔法系の冒険者が出現した場合は、その冒険者と系統の相性がいいモンスターを召喚したフロアを当てていこう。たとえば、格闘系冒険者を魔法系モンスターのいるフロアで倒したあと、魔法系モンスターが苦手とする射撃系冒険者が出現したとする。そうなったら、魔法系モンスターのフロアの下に格闘系モンスターのフロアを設置して、侵入してきた射撃系冒険者を撃退しよう。ただし、新たに出現した冒険者が既存のフロア内のモンスターと同系統であれば被害も少ないので、わざわざ新規フロアを設置する必要はない。

冒険者が苦手なモンスターを当ててワンフロアで倒せれば、NPの節約にもなる。

同系統の冒険者とモンスターの戦いなら、お互いに与えるダメージも少ない。

その6　低コストのフロアとモンスターで時間稼ぎ　使える場面2章～

ときには、残りNPが100前後しかないのに冒険者の侵攻を止める必要が出てくる。そんな場合は、低コストのフロアとモンスターで冒険者を足止めしよう。たとえば、暗黒のドレッサーのフロア（NP25）にムーを2体（NP30×2）召喚しても、消費NPの合計は85。また、冒険者の行動速度を下げるスロウクロック（NP30）のフロアに、冒険者が苦手とするモンスターを1体（NP50程度）召喚しても消費NPは約80。これらのフロアで時間稼ぎをしているあいだに、ほかのフロアで冒険者を倒せば、追加でNPが補充できて逆転の機会が訪れる。

ムーをLv5まで上げれば、足止めだけでなくHPの削り役としても期待できる。

冒険者の行動速度を下げるスロウの効果で、足の速い冒険者の進行を遅らせる。

その7　困ったらスクロールに頼ろう　使える場面2章～

足の速いシーフや、HPの高い剣闘士といった冒険者は、あと少しHPを削れなかったばかりに上のフロアに逃がしてしまうことが多い。そんなときは、塔内にいる冒険者全体に攻撃ができるエアロを使って倒してしまおう。ただし、その攻撃力は15とたいへん低いため、HPバーがギリギリまで減っている冒険者でないと倒せない。また、1ステージにつき1回しか使用できないので、使いどころの見極めは慎重に行なおう。

全体攻撃を使えば複数の冒険者を同時に倒せる。大量のNPも入手して形勢逆転。

その8　強力なモンスターはすぐさま実戦投入　使える場面3章～

3章までは、基本的に格闘系のゴブリン、射撃系のスコーピオン、魔法系のボムを中心に戦うことになるが、3章中盤以降のステージでは攻撃力が不足する。これを解決するには、より強力なモンスターに切り替えるしかない。3章で入手できる格闘系のベビーモス、射撃系のオチュー、4章で入手できる魔法系のつかいまは、いずれも上記のモンスターより攻撃力が2～3倍ある。召喚にかかるNPも倍になり、行動速度が遅いという欠点もあるが、一発で冒険者を仕留められるパワーにまさる魅力はない。入手したら即実戦に投入していこう。

たとえば、ゴブリンを2体召喚しても仕留め切れなかった冒険者が……。

ベビーモス1体の攻撃で大ダメージ。NPのコストを考えればこちらのほうがお得。

その9　先制されるといやな冒険者への対処　使える場面3章～

3章以降で強敵となるのが、自身のHPを回復できる白魔道士と、攻撃したモンスターを眠らせてしばらく行動不能にしてしまう、まじない士だろう。これらの冒険者に対しては、とにかく相手に先制攻撃をさせないこと。フロアに侵入してきた冒険者に、雷を落としてしばらくのあいだ行動不能にできるサンダースタンドのフロアの特殊効果スタンLv3が有効だ。冒険者を行動不能にしているあいだに攻撃を集中させ、可能な限り速攻で倒してしまうのだ。

白魔道士に対しては、3章まではスコーピオンが、それ以降はベビーモスが有効。

まじない士は、サンダースタンドで行動不能にしてからオチューでとどめをさす。

SYSTEM 1
STAGE 2
DATA 3

その10　フロア破壊をもくろむ射撃系冒険者への対処　使える場面4章～

3章後半から出現するシーフは、フロア内のアーティファクトを優先的に攻撃して、そこにいるモンスターごとフロア破壊を狙ってくる非常にやっかいな冒険者だ。このような冒険者からアーティファクトを守るためには、その攻撃を身代わりになって受けてくれるモンスターがフロアに1体は必要になる。それがガードの特殊効果を持つモンスターで、ゲーム本編で入手できるモンスターの中から選べば、シェード、またはLv2以上のつかいまが適任といえる。

その11　究極のNP節約、「呪いの人形劇場」利用術　使える場面5章～

たとえば、複数の冒険者が塔内に侵入してきているのに、NPが不足していて新規フロアが作れない。そんなときは、設置するのにNPが20しかかからない最安値フロア、呪いの人形劇場を冒険者との戦闘に使用している既存フロアの真下に2～3フロア設置してみよう。その後、冒険者たちが人形劇場で形成しているフロア群を通過する。そこで冒険者が上下別のフロアに分かれた瞬間を狙って、上と下のフロア間に呪いの人形劇場をさらにはさみ込むのだ。このはさみ込むフロア数が多いほど、上と下のフロアにいる冒険者の位置を離すことができる。結果的に上のフロアの戦闘では冒険者1人と安全に戦えるようになるのだ。

なお、呪いの人形劇場には、侵入した冒険者の攻撃力を半減させたり、フロア内でムダな行動をさせることでバトルタイムゲージを減少させるメリットもある。この効果で、冒険者が上のフロアで戦うときにすぐに行動できなかったり、本来の攻撃力が発揮できないわけだ。

必勝フロアパターンの構築

本作では、塔内にどのフロアを設置し、どのモンスターを召喚するかは基本的にプレイヤーの自由だが、ある一定のフロアを優先的に設置したり、そこに召喚するモンスターの配置をある程度固定化した必勝パターンが存在する。以下では、そんな必勝フロアパターンの構築例を6つ挙げていこう。なお、例示したフロアサンプルは、そのほとんどが冒険者の系統が格闘系だったら1のフロア、射撃系だったら2のフロアという感じに、つぎに出現する冒険者の系統にフロアで対応しながら塔を構築していくパターンになっているのが特徴といえる。

ゲーム中盤までに有効なフロアパターン

右ページでは、4章途中までに有効なフロアの構築パターンを、塔内に出現する冒険者に対して、できる限り少ないフロア数で倒していく攻撃重視型か、複数のフロアで徐々に倒していけばいいという防御重視型かによって2例用意した。なお、攻撃重視か防御重視かは、プレイヤーの好み以上に、そのステージをプレイしてNPが不足するかしないかに関わる。とりあえず攻撃重視型でプレイして、苦戦するようなら防御重視型に変えてみるのも有効な戦術だ。

攻撃重視／NP余裕ありの場合

フロアパターンA

苦手を作らない攻撃型フロアを構築

格闘系冒険者に有効なボム、射撃系冒険者に有効なゴブリン、魔法系冒険者に有効なスコーピオンをそれぞれ2体並べたうえに、もう1体別のモンスターを加えて、各系統の冒険者に対してより高いダメージを与えるフロアの構築パターン。同じ系統のモンスターを3体並べないのは、そのフロアの苦手をなくすためだ。これが1、2、3のフロアで、たとえば最初に格闘系冒険者が出現したら1、つぎに射撃系冒険者が出現したら2、そのつぎが魔法系冒険者だったら3という感じで、塔の各所にそれぞれのフロアを組み込んでいく。ちなみに、各フロアの最後列にいる1体は、フロア設置時に召喚する必要はなく、その後の様子を見ながらあとで入れてもかまわない。また、NPに余裕ができたら、上のフロアに逃がした冒険者をフォローする4のフロアサンプルが作れると万全だろう。

フロアパターンAサンプル

1
▼フロア
サンダースタンド
▼モンスター
ボム
ボム
スコーピオン

2
▼フロア
サンダースタンド
▼モンスター
ゴブリン
ゴブリン
ボム

3
▼フロア
サンダースタンド
▼モンスター
スコーピオン
スコーピオン
ゴブリン

4
▼フロア
暗黒のドレッサー
▼モンスター
ゴブリン
スコーピオン

防御重視／NP余裕なしの場合

フロアパターンB

長期戦を覚悟の上で安いフロアを積む

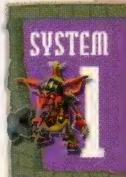
フロアには、安価な暗黒のドレッサー（NP25）を使用。スロットが2つしかないので、フロア内に召喚できるモンスターも最高2体に限定され、その分パターンAよりもNP消費量が抑えられる。また、このフロアには、フロア内にいるモンスターが敵から受けたダメージを半減する特殊効果があり、パターンAよりもモンスターがしぶとくなる。まさに長期戦に向くフロア構築パターンなのだ。フロアの構築方法はパターンAと同じで、格闘系冒険者が出現したら1、射撃系冒険者が出現したら2、魔法系冒険者出現したら3、というように各系統ごとに特化対応したフロアを塔内各所に設置し、塔をなるべく高くする。冒険者は、上のフロアへ上がるたびにHPを少しずつ削られ、塔内のどこかで倒れるという仕組みだ。ちなみに、4は最安値で作れるフロアの例。NPが少ないときに活用したい。

フロアパターンBサンプル

1
▼フロア
暗黒のドレッサー
▼モンスター
ボム
ボム

2
▼フロア
暗黒のドレッサー
▼モンスター
ゴブリン
ゴブリン

3
▼フロア
暗黒のドレッサー
▼モンスター
スコーピオン
スコーピオン

4
▼フロア
暗黒のドレッサー
▼モンスター
ムー
ムー

ゲーム終盤から有効なフロアパターン

4章になると、ベビーモス、オチュー、つかいまという強力なモンスターがそろう。以下では、それ以降のステージで有効なフロアの構築パターンを4例紹介する。なお、このパターンを使用する際は2点ほど注意したい。1点目は、レベルの高い冒険者が出現する場合が多いので、フロア内のモンスターは召喚した時点である程度レベルを上げておくこと。2点目は、アーティファクトを攻撃してくる冒険者への対策として、フロア内にはできるだけガードの特殊能力を持つモンスターを1体召喚すること。下のフロアサンプルで多用した、つかいまがベストだが、シェードで代用してもいい。

攻撃重視／NP余裕ありの場合

フロアパターンC

ハマると強いオールマイティな布陣

フロア構成は単純で、サンダースタンドのフロアに、つかいま、ベビーモス、オチューを1体ずつ並べたフロアを2～3重ねるだけ。この3種類のモンスターは攻撃力が格段に高いこともあり、よほどレベルの高い冒険者でない限り、その系統や種類を問わずワンフロアで倒せてしまう。ネックはフロアの構築に大量のNPが必要なこと。これは、一度にワンフロアを完成させようとせず、出現する冒険者と相性のいいモンスターを1体ずつ召喚し、その冒険者を倒しながらNPを補充。そのNPを使って徐々に戦力を充実させていくことで解決できるだろう。

フロアパターンCサンプル

1

▼フロア
サンダースタンド
▼モンスター
つかいま
ベビーモス
オチュー

最終的にはサンプル1のフロアを3つ設置するのが理想。5章ならばほぼ無敵。

攻撃重視／NP余裕ありの場合

フロアパターンD

強力な敵に対応させたモンスターの配置

上で紹介したパターンCで対処し切れないステージへの対応パターン。格闘系冒険者には1のフロア、射撃系冒険者には2のフロア、魔法系冒険者には3のフロアというように、系統別に対応能力を特化させたフロアを設置して、レベルの上がった冒険者に対抗していく。つかいまにはボム、オチューにはスコーピオン、ベビーモスにはゴブリンというように、同系統のモンスターをアシスト役として同じフロアに召喚するところがポイント。たったこれだけでも、パターンCでは倒し切れなかった強敵がワンフロアで対応可能になることが多い。

フロアパターンDサンプル

1

▼フロア
サンダースタンド
▼モンスター
つかいま
ボム
ベビーモス

2

▼フロア
サンダースタンド
▼モンスター
ベビーモス
ゴブリン
つかいま

3

▼フロア
サンダースタンド
▼モンスター
オチュー
スコーピオン
つかいま

SYSTEM 1 STAGE 2 DATA 3

防御重視／NP余裕なしの場合

フロアパターンE

パターンBを終盤戦用に対応

パターンC、Dでも対応し切れない場合は、このパターンを試してみよう。その発想はパターンBと同じで、フロアの設置とモンスターの召喚にかかるNPをできるだけ抑え、塔内のフロア数を多くして長期戦に持ち込むというもの。ボスのいるステージや、ブランチステージといった高難易度のステージの攻略に有効なパターンだ。フロアの構築方法もパターンBと同じで、格闘系冒険者が出現したら1、射撃系冒険者が出現したら2、魔法系冒険者出現したら3、というように各系統ごとに特化対応したフロアを塔内各所に設置していく。たとえば、HPが少ない格闘系冒険者ならばボム2体のフロアで対処してもいい。とにかくNPの節約に励もう。節約したNPは、塔の頂上付近に4のような豪華なフロアを作ったり、ボスを含む強敵を倒すために利用したい。

フロアパターンEサンプル

1

▼フロア
暗黒のドレッサー
▼モンスター
つかいま
ボム

2

▼フロア
暗黒のドレッサー
▼モンスター
ベビーモス
ゴブリン

3

▼フロア
暗黒のドレッサー
▼モンスター
オチュー
スコーピオン

4

▼フロア
サンダースタンド
▼モンスター
つかいま
ベビーモス
オチュー

防御重視／NP余裕なしの場合

フロアパターンF

敵と戦うフロアは実質ワンフロアのみ

フロアパターンEでもダメなときは、基本戦術その11（→P.28）を応用したこのパターンで対応しよう。まずは、パターンCで紹介した、つかいま、ベビーモス、オチューがいる1のフロアを1つ設置する。ステージの中盤までは、冒険者と戦うフロアは事実上ここだけになるので、各モンスターのレベルは最初に最高Lvまで上げ、どんな冒険者でもワンフロアで対応できるようにしておく。そして複数の冒険者が出現したら、基本戦術その11に習って、1のフロアの下に2の呪いの人形劇場を1～2フロア設置して冒険者を足止め後、さらに呪いの人形劇場を追加投入して冒険者同士を分断。冒険者を孤立させ、1人ずつ倒していくという行為をひたすらくり返すのだ。なお、NPがある程度たまったら、1の上にもう1つの戦闘フロアを徐々に作り上げて戦力を増強すれば、より安全に戦える。

フロアパターンFサンプル

1

▼フロア
サンダースタンド
▼モンスター
つかいま
ベビーモス
オチュー

2

▼フロア
呪いの人形劇場
▼モンスター
なし

冒険者と戦うフロアの下に、呪いの人形劇場のフロアを延々はさみ込んでいく。

SYSTEM 1
STAGE 2
DATA 3

追加コンテンツの導入

タイトル画面の「追加コンテンツを購入する」のメニューからは、Wiiポイントを使って魔王軍の戦力を強化できる数々のアイテム、モンスター、フロア、追加ステージ集が購入できる。下のリストにある全40のコンテンツがそれで、これらはすべてゲーム本編では入手不可能なものだ。なお、各コンテンツを導入するには、Wii本体のデータ内に空き容量（使用ブロック）が必要になるので注意しよう。これらは1～5章をクリアする分には必要ではないが、モンスター、フロア、アイテムをそれぞれ1つ導入するだけでもかなり戦いが楽になる。

追加コンテンツ一覧（ゲーム内のリスト順）

分類	コンテンツ名	価格（Wiiポイント）	使用ブロック	説明	詳細
コスチューム	光のドレス	200	3	着替えると全体回復「ケアルラ」が使える	P.88
	闇のドレス	200	3	着替えるとNPの最大値が50上がる	P.88
	おすましドレス	200	4	着替えると格闘系の全体攻撃「ハードスラッシュ」が使える	P.88
	リディア風　神秘のドレス	200	2	着替えると魔法系の全体攻撃「ファイラ」が使える	P.88
	ポロム風　ふんわりドレス	200	3	着替えると汎用系の全体攻撃「サイクロン」が使える	P.88
	シェルロッタ風　猫ドレス	200	3	着替えるとNPの最大値が50上がる	P.88
モンスター	オーガ	100	1	中堅クラスの格闘系モンスター	P.74
	アーリマン	100	1	中堅クラスの射撃系モンスター	P.75
	サハギン	100	1	中堅クラスの魔法系モンスター	P.76
	キマイラ	100	1	中堅クラスの汎用系モンスター	P.78
	クァール	100	1	中堅クラスの汎用系モンスター	P.78
	ラミア	100	1	中堅クラスの回復系モンスター	P.77
	デスナイト	200	1	最強クラスの汎用系モンスター	P.78
	ギガース	200	1	最強クラスの格闘系モンスター	P.74
	テンタクル	200	1	最強クラスの魔法系モンスター	P.76
	アバドン	200	1	最強クラスの射撃系モンスター	P.75
	カイン	200	3	最強クラスの格闘系モンスター	P.75
	パロム	200	3	最強クラスの魔法系モンスター	P.76
	小さな海賊王	200	4	最強クラスの汎用系モンスター	P.78
フロア	ドレインチェスト	100	1	敵のHPを吸収できる攻撃型フロア	P.79
	虚無の噴水	100	1	味方のステータス異常とHPを回復できる支援型フロア	P.81
	召喚ミラー	100	1	ランダムでモンスターを召喚できる特殊型フロア	P.80
	地獄のプレス	100	1	敵のHPを半減できる攻撃型フロア	P.79
	催眠オルゴール	100	1	敵を眠らせて行動不能にできる妨害型フロア	P.80
	奈落のクレーン	100	1	敵を別のフロアにワープさせる特殊型フロア	P.81
	ブレイブストーブ	100	1	味方の攻撃力を上げられる支援型フロア	P.81
アイテム	ショックウェーブ	100	1	塔内の敵全員に格闘系の攻撃ダメージを与える	P.88
	ブラストアロー	100	1	塔内の敵全員に射撃系の攻撃ダメージを与える	P.88
	ファイガ	100	1	塔内の敵全員に魔法系の攻撃ダメージを与える	P.88
	終末のピアス	200	1	NPの最大値が50上がるアクセサリー	P.88
	クエイク	100	1	塔内の敵全員に汎用系の攻撃ダメージを与える	P.88
	ケアルガ	100	1	味方全員のHPを一定量回復させる	P.88
	絶望のバングル	200	1	NPの最大値が50上がるアクセサリー	P.88
	堕落のリボン	200	1	NPの最大値が50上がるアクセサリー	P.88
	悪夢のティアラ	200	1	NPの最大値が50上がるアクセサリー	P.88
	嘆きのドール	200	1	NPの最大値が50上がるアクセサリー	P.88
拡張ステージ集	狙われた魔王のバカンス	500	20	追加ワールド 第6章	P.60
	魔王　試練の戦い！	300	2	追加ステージ集 前編	P.65
	魔王　究極の戦い！	300	2	追加ステージ集 後編	P.65
	魔王　運命の戦い！	500	3	追加ステージ集の前編と後編が入ったお得なセット	P.65

追加ステージの攻略

追加コンテンツの拡張ステージ集を導入すると、右下のリストで示した3つの追加ステージ集がプレイできるようになる。これらの追加ステージ集のうち、6章および緑の塔の後半は、本作の上級者でも苦戦必至という内容になっている。難易度は右の表のとおりだ。

これらのステージを攻略するには、ゲーム本編で入手した従来の戦力に加えて、モンスターやアイテムなどの追加コンテンツを導入するのが手っ取り早い。以下では、追加ステージの攻略に必要な最低限の追加コンテンツを紹介していくので参考にしてほしい。

各追加ステージの難易度の目安

ステージ名（通称）	攻略難易度
狙われた魔法のバカンス（6章）	Sクラス
魔王 試練の戦い!（前編）	Bクラス
魔王 究極の戦い!（後編）	SSクラス

※ゲーム本編の最終章である5章を難易度Aとして比較

NPアップとスクロールは必須

最高難度のステージに挑戦する場合のいちばんのネックが、ステージ初期に使えるNP量の少なさにある。追加コンテンツを一切導入していない場合の最高値は800だが、これではほぼどうにもならない。このNP不足を解消できるのが追加コンテンツのアイテム群だ。これらの中には所持するだけでNPを50上げる効果のある物が5つあるので、これを1つずつ導入していき、徐々にNPの最高値を上げていこう。ちなみに、NPの最高値は「闇のドレス」か「猫ドレス」に着替えるという条件も満たすと1100まで上がる。また、全体攻撃ができる各種スクロールも緊急回避に役立つ欠かせないアイテムだ。全体回復の「ケアルガ」を除く、4つの攻撃スクロールはすべて導入しておきたい。

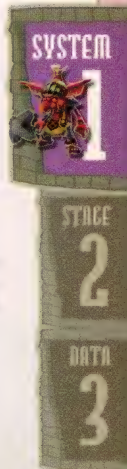
とりあえずNPを50増やしてプレイし、それでも不足するならもう50増やす。

スクロールを大量に所持しておけば、全体攻撃の連発で危機を回避できる。

強力なフロアの導入

追加コンテンツとして購入できるフロアは7種類ある。そのすべてを導入してもいいのだが、ここでは攻略に必須となるフロアを紹介。まず、フロア内に侵入してきた冒険者のHPを半減できる地獄のブレスは欠かせない。最高Lv50の冒険者が出現する最高難度のステージでは、このフロアにHPを削ってもらわないとかなりつらい。そのほかには、冒険者を眠らせてしばらく行動不能にできる催眠オルゴール、味方の攻撃力を上げられるブレイブストーブなども役立つだろう。

強力な冒険者には地獄のブレスでHPを半減。もう1フロアでHPは4分の1に。

STAGE 2
DATA 3

強力なモンスターの導入

最後に追加コンテンツによるモンスターの補強を考えてみよう。P.27では、モンスターの攻撃力の不足から、ゴブリンからベビーモスといったメインで使うモンスターの変更を提唱したが、この問題は最高難易度のステージでも露呈する。各ステージで出現する冒険者のレベルが上がるせいで、ベビーモス、つかいまですら攻撃力が足りなくなってしまうのだ。この2種類のモンスターに代わり攻撃力不足を補うのが、右で紹介した追加コンテンツで購入できるモンスター、ギガースとパロムだ。

この2種類を加えた新たなフロア設置例は以下のとおり。フロア構築パターンには、P.31で紹介したパターンFを使うのが無難で、各ステージで出現してくる冒険者の順番や系統のかたよりによって、下の4つのフロアパターンから最初に設置するフロアを1つ選択しよう。たとえば、射撃系モンスターが多いならば②か③になる。あとは、そのフロア下に呪いの人形劇場のフロアを入れ込んでいき、たまったNPでフロアを増設する基本のパターンで対応していこう。

なお、上で紹介した2種類以外で追加コンテンツから導入したいモンスターを挙げておくと、最強の汎用系モンスターであるデスナイト、オチューの代用に使えるアバドンの2種類になる。

オススメ追加モンスター

ギガース
格闘系

最強の格闘系モンスターで、その攻撃力はLv1でも69あり、Lv5だと112まで上がる。これはベビーモスの攻撃力の約2倍だ。ただし大型タイプなので、召喚するには2スロット分の召喚スペースがいる。

パロム
魔法系

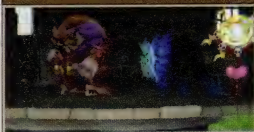
同系のつかいまと比較すると、HPと攻撃力は劣るものの、行動速度が速くて特殊効果でスロウが使えるのがメリット。スロウの効果で冒険者の行動速度が落ち、その分フロア内のモンスターが有利に戦える仕組みだ。

追加モンスターを加えた強力フロアの設置例

①格闘&魔法系対応型

▼フロア
サンダースタンド
▼モンスター
つかいま
パロム
オチュー

つかいま、パロムと魔法系モンスターを2体召喚して、格闘系冒険者に対する攻撃力を重視。パロム2体でもいいのだが、敵のアーティファクトへの攻撃がガードできなくなるので、つかいまのほうが無難。

②射撃&格闘系対応型

▼フロア
サンダースタンド
▼モンスター
ギガース
つかいま

格闘系モンスターのギガースをメインに置き、射撃系冒険者に対する攻撃力を重視。なおかつ魔法系モンスターのつかいまをアシストに加えることで、対格闘系冒険者にも適応させたフロア例。

③射撃&魔法系対応型

▼フロア
サンダースタンド
▼モンスター
ギガース
オチュー

格闘系モンスターのギガースに射撃系モンスターのオチューを加えたフロア。一見、魔法系冒険者と対するにはオチュー1体では不安を覚えるが、ギガースの尋常でない攻撃力で十分対応できてしまえる。

④格闘系特化対応型

▼フロア
サンダースタンド
▼モンスター
パロム
パロム
つかいま

強力な格闘系冒険者が出現したときに設置したい魔法系モンスターの3体並び。パロム3体にしてもいいのだが、アーティファクトに対するガードを考えるならば、つかいまを1体入れておいたほうがいい。

STAGE
ステージ編

ワールドマップとフローチャート

本作ではワールドマップの上に広がるステージをクリアしてゲームを進めていく。ここではステージの配置と、ステージの流れやクリアして獲得できるものをまとめたフローチャートを掲載しよう。

ゲーム本編だけでプレイできるステージ

ワールドマップ

SYSTEM 1
STAGE 2
DATA 3

フローチャート

ワールドマップとフローチャートについて

ワールドマップ上およびフローチャートに記してある記号や番号は、すべてステージを表わしている。通常ステージは1～48の数字で、ブランチステージはA～Tのアルファベットで示した（うち41～48およびN～Tについては、追加コンテンツ「狙われた魔王のバカンス」を購入しないとプレイできない）。追加コンテンツ「魔王 試練の戦い!」「魔王 究極の戦い!」「魔王 運命の戦い!」を購入することで遊べるステージ集はa1～a8およびb1～b8で表わしてある。なお、特別報酬が得られるステージに関しては、フローチャートから引き出して、特別報酬の簡単な説明を掲載した。

追加コンテンツをダウンロードすることでプレイできるステージ

ワールドマップ

フローチャート

- 41 ベルジヌの森 1
- 42 ベルジヌの森 2
  - N ミグリー台地
- 43 ベルジヌの森 3
- 44 シャンサーフ密林 1
  - O ベスクターク村道 1
  - P ベスクターク村道 2
- 45 シャンサーフ密林 2
- 46 シャンサーフ密林 3
  - Q ディゴトーン海岸 1
  - R ディゴトーン海岸 2
- 47 シャンサーフ密林 4
- 48 カモアミディ平野
  - S シトディ遺跡
  - T ラジンズラ盆地

魔王 試練の戦い!

- a1 ゴヤブラの里
- a2 ロゼーネ山脈 1
- a3 ロゼーネ山脈 2
- a4 ロゼーネ山脈 3
- a5 セントモーブ湖畔 1
- a6 セントモーブ湖畔 2
- a7 カミサス高原 1
- a8 カミサス高原 2

魔王 試練の戦い!

- b1 ルブランタ山 1
- b2 ルブランタ山 2
- b3 タンブルドン河岸 1
- b4 タンブルドン河岸 2
- b5 バーバースト古道 1
- b6 バーバースト古道 2
- b7 ミィレ山脈 1
- b8 ミィレ山脈 2

ステージ攻略

パズル的な攻略が求められる本作。ここでは、ステージ攻略においてもっとも大切と思われる敵のデータをはじめ、獲得できるものやワンポイントアドバイスなどを掲載するので役立ててほしい。

ステージ攻略ページの見方

1 第1章	パンベージュ旧道1	3				4					
2 1	出現条件	5 「チュートリアルステージをプレイしますか？」で「はい」を選ぶ									
獲得カルマ						6 特別報酬					
冒険者撃破	15	ステージクリア	30			モンスター「ゴブリン」					
No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	−	−	−	−	−	−
[illegible]	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	−	−	−	−	−	−
7 [illegible]	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	−	−	−	−	−	−
4	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	−	−	−	−	−	−
5	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
ワンポイント	出現する 8 [illegible]い戦士Lv1は、怒りの鉄球のフロアにいるアーティファクトの攻撃4発で倒せる。まずは怒りの鉄球のフロアを4つ設置[illegible]されたらそのぶんを補充していけばあとは自動的にクリアできる。										

1 章番号
章番号を表わす。ゲーム本体をダウンロードしたときに遊べる第1章〜第5章と、追加コンテンツである第6章が章立てになっていて、章の中にはいくつかのステージが用意されている。また、ストーリーのないステージ集である「魔王 試練の戦い!」「魔王 究極の戦い!」「魔王 運命の戦い!」の場合は、「追加」と表わしている

2 ステージ番号
本書が独自につけたステージ番号。先へ進むために必ずクリアしなければならないルートステージは第1章〜第6章までを通して数字で、クリアしなくても先へ進めるブランチステージは同じく第1章〜第6章までを通してアルファベットで、追加ステージ集に関しては「魔王　試練の戦い!」分をa1〜a8で、「魔王　究極の戦い!」分をb1〜b8で表記してある。なお、ブランチステージは起点となるルートステージの直後に掲載してある。また、ここでのステージ番号はP.37〜P.38のワールドマップ上のものと対応している

3 ステージ名
ステージの名称

4 冒険者の系統別出現数
ステージに登場する冒険者について、系統別の合計数を掲載している。アイコンは左から格闘、射撃、魔法、汎用、回復を表わしている

5 出現条件
そのステージを出現させるための条件

6 報酬
ステージをクリアした際に得られる報酬で、以下のものがある

▼獲得カルマ

「冒険者撃破」は、冒険者撃破時獲得カルマの合計値。なお、"再出撃する（カルマは累積）"でやり直す場合、獲得したカルマが持ち越されて累積されるため、本書の記述より多い数値がクリア時に表示されることに注意。「ステージクリア」は初めてそのステージをクリアしたときに獲得できるカルマ。一度クリアしたステージを2回目以降にクリアする際は半分になる

▼特別報酬

そのステージをクリアすることで獲得できるアイテムやモンスター、フロア。

7 出現する冒険者
そのステージに登場する冒険者（敵）のデータ

▼No

パーティー1、パーティー2などの出現パーティーの順番を指す。なお、ボスキャラクターの場合は「ボス」と表記してある

▼系統

そのパーティーの冒険者の系統を表わす。ジョブによって格闘、射撃、魔法、汎用、回復の5系統に分かれ、ボスの場合もいずれか1つの系統に属する

▼名前とレベル

パーティーの冒険者のジョブとレベルを表わす。ボスの場合は地色をオレンジ色にしてある

▼数

そのパーティーが何人組であるかを表わし、通常1〜3人（全ステージを通じて1パーティーだけ4人のパーティーがある）

▼HP

冒険者1人あたりのHP（ヒットポイント）を表わす。パーティーメンバー間にHPの違いはない

▼NP

その冒険者を撃破したときに獲得できるNP量。メンバーひとりあたりの量を表わす

8 ワンポイント
戦い方のワンポイントアドバイス。最初に配置するモンスターや、その他の注意したい事柄について触れている。あくまで一例ととらえてほしい

第1章　大戦争の始まり！　全6ステージ

ステージの流れに慣れていこう

序盤ということもあって冒険者の系統も汎用と魔法だけなうえ、こちらのモンスターもゴブリンしか使えず、さほど複雑な戦い方をする必要はない。練習のつもりでゲームの流れに慣れるといいだろう。ゲーム開始時のチュートリアルはしてもしなくても物語の展開に違いはないが、塔やモンスターの成長に必要なNPを稼ぐ目的でやっておくといいだろう。

魔王に即位したばかりのミラは、執事のトンベリーズとともに人間との大戦争を始めるが……。

第1章　バンベージュ旧道1

—	—	—	5	—

1	出現条件
	「チュートリアルステージをプレイしますか？」で「はい」を選ぶ

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	15	ステージクリア	30	モンスター「ゴブリン」

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	—	—	—	—	—	—
2	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	—	—	—	—	—	—
3	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	—	—	—	—	—	—
4	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	—	—	—	—	—	—
5	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

ワンポイント 出現するみならい戦士Lv1は、フロアのアーティファクト「怒りの鉄球」の攻撃4発で倒せる。まずは怒りの鉄球のフロアを4つ設置して、倒されたらその分を補充していけばあとは自動的にクリアできる。

第1章　バンベージュ旧道2

—	—	—	6	—

2	出現条件
	バンベージュ街道1をクリアする。または、「チュートリアルステージをプレイしますか？」で「いいえ」を選ぶ

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	19	ステージクリア	30	とくになし

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	—	—	—	—	—	—
2	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	—	—	—	—	—	—
3	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	—	—	—	—	—	—
4	汎用	みならい戦士Lv2	1	67	60	—	—	—	—	—	—
5	汎用	みならい戦士Lv2	1	67	60	—	—	—	—	—	—
6	汎用	みならい戦士Lv3	1	73	70	—	—	—	—	—	—

ワンポイント ゴブリンLv1を3体配置した怒りの鉄球のフロアをひとつ設置してスタート。あとは冒険者がフロアに入ってくるのを待っているだけですべての敵を撃退してくれる。

第1章 グナルグリ平野1

– – – 8 –

3 出現条件：パンベージュ街道2をクリアする。または、「チュートリアルステージをプレイしますか？」で「いいえ」を選ぶ

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	26	ステージクリア	40	とくになし

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	–	–	–	–	–	–
2	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	–	–	–	–	–	–
3	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	–	–	–	–	–	–
4	汎用	みならい戦士Lv2	1	67	60	–	–	–	–	–	–
5	汎用	みならい戦士Lv2	2	67	60	–	–	–	–	–	–
6	汎用	みならい戦士Lv3	2	73	70	–	–	–	–	–	–

ワンポイント ゴブリンを3体配置した怒りの鉄球のフロアを2つ設置してスタート。もしゴブリンが倒されたらその分は追加しておくこと。なお、チュートリアルステージをプレイしない場合は本ステージからゲーム開始となる。

第1章 グナルグリ平野2

– – 3 7 –

4 出現条件：グナルグリ平野1をクリアする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	33	ステージクリア	40	フロア「暗黒のドレッサー」

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	7	魔法	黒魔道士Lv1	1	85	80
2	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	8	魔法	黒魔道士Lv1	2	85	80
3	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	–	–	–	–	–	–
4	汎用	みならい戦士Lv2	1	67	60	–	–	–	–	–	–
5	汎用	みならい戦士Lv2	1	67	60	–	–	–	–	–	–
6	汎用	みならい戦士Lv1	2	60	50	–	–	–	–	–	–

ワンポイント ゴブリンを3体ずつ配置した怒りの鉄球のフロアを2つ設置してスタート。パーティー7～8の黒魔道士にはゴブリンを3体配置した怒りの鉄球のフロアを2つ以上追加すれば対処できる。

第1章 グナルグリ平野3

– – 5 7 –

5 出現条件：グナルグリ平野2をクリアする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	41	ステージクリア	50	とくになし

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	7	魔法	黒魔道士Lv1	1	85	80
2	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	8	魔法	黒魔道士Lv1	2	85	80
3	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	9	魔法	黒魔道士Lv2	2	94	80
4	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	–	–	–	–	–	–
5	汎用	みならい戦士Lv2	1	67	60	–	–	–	–	–	–
6	汎用	みならい戦士Lv1	2	60	50	–	–	–	–	–	–

ワンポイント 最初は怒りの鉄球のフロアを2つ設置して両方にゴブリンを3体ずつ配置し、みならい戦士を順番に撃退する。NPがたまったら4フロア程度まで同じ構成のフロアを増やすといい。ゴブリンが倒された場合は補充しよう。

第1章 グナルグリ平野4

– – 6 6 –

6	出現条件	グナルグリ平野3をクリアする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	88	ステージクリア	100	モンスター「スコーピオン」

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	7	魔法	黒魔道士Lv1	1	85	80
2	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	8	魔法	黒魔道士Lv1	2	85	80
3	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	9	魔法	黒魔道士Lv2	1	94	80
4	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	ボス	魔法	チャイムLv10	1	127	150
5	汎用	みならい戦士Lv2	2	67	60	–	–	–	–	–	–
6	魔法	黒魔道士Lv1	1	85	80	–	–	–	–	–	–

ワンポイント 塔を拡張して10階までフロアを設置できるようにしておこう。ゴブリンを2体配置した暗黒のドレッサーのフロアを3つ設置してスタート。あとはNPが増えるたびに同じ配置のフロアを増設していけばいい。

第2章 空飛ぶ塔に眠るお宝 全12ステージ

複数の系統のモンスターを使い分けた戦術を

第1章の終わりにスコーピオンを獲得し、第2章中に汎用系と魔法系のモンスターやスクロールも手に入るので、戦術の幅がこれまでよりも広がる。敵の系統を考慮した戦い方はここから始まると言ってもいい。なお、初期NPが50アップするアイテムが獲得できるステージのうちひとつはブランチステージでやや難度が高いものの、早めに取っておくと以降の戦いがぐっと楽になる。

有名人をやっつけて名を上げることにしたミラは、「しましま盗賊団」をぶっつぶすべく動き出す。

第2章 ツオルミ海峡1

– – 4 6 –

7	出現条件	グナルグリ平野4をクリアする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	34	ステージクリア	50	とくになし

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	7	魔法	黒魔道士Lv2	2	94	80
2	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	–	–	–	–	–	–
3	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	–	–	–	–	–	–
4	汎用	みならい戦士Lv2	1	67	60	–	–	–	–	–	–
5	魔法	黒魔道士Lv1	2	85	80	–	–	–	–	–	–
6	汎用	みならい戦士Lv2	2	67	60	–	–	–	–	–	–

ワンポイント スコーピオンを2体ずつ配置した暗黒のドレッサーのフロアを3つ設置してスタートすれば最後まで対処できる。このあたりでモンスターをLv2に成長させておくといいだろう。

第2章 ツオルミ海峡2

− − 6 8 −

8	出現条件	ツオルミ海峡1をクリアする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	48	ステージクリア	50	とくになし

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	7	魔法	黒魔道士Lv3	3	102	80
2	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	−	−	−	−	−	−
3	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	−	−	−	−	−	−
4	汎用	みならい戦士Lv2	2	67	60	−	−	−	−	−	−
5	魔法	黒魔道士Lv1	3	85	80	−	−	−	−	−	−
6	汎用	みならい戦士Lv1	3	60	50	−	−	−	−	−	−

ワンポイント スコーピオンを2体ずつ配置した暗黒のドレッサーのフロアを3つ設置してスタート。あとはNPがたまってきたら同じ配置のフロアを2～3つほど増設しよう。それで最後まで戦える。

第2章 ペイクエメラル森林1

− 4 6 4 −

9	出現条件	ツオルミ海峡2をクリアする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	52	ステージクリア	50	アイテム「破滅のリング」

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	7	魔法	黒魔道士Lv2	2	94	80
2	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	8	魔法	黒魔道士Lv3	2	102	80
3	汎用	みならい戦士Lv2	1	67	60	9	射撃	山賊Lv4	2	198	90
4	汎用	みならい戦士Lv2	1	67	60	−	−	−	−	−	−
5	魔法	黒魔道士Lv1	2	85	80	−	−	−	−	−	−
6	射撃	山賊Lv1	2	152	80	−	−	−	−	−	−

ワンポイント ゴブリンとスコーピオンを1体ずつ配置した暗黒のドレッサーのフロアを3つ設置してスタート。あとは、NPがたまるごとに同じ構成のフロアを増築していくだけでいい。

第2章 ペイクエメラル森林2

− 4 4 6 −

10	出現条件	ペイクエメラル森林1をクリアする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	50	ステージクリア	50	とくになし

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	7	汎用	みならい戦士Lv2	2	67	60
2	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	8	魔法	黒魔道士Lv3	2	102	80
3	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	9	射撃	山賊Lv3	2	183	80
4	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	10	射撃	山賊Lv5	2	214	90
5	魔法	黒魔道士Lv2	1	94	80	−	−	−	−	−	−
6	魔法	黒魔道士Lv2	1	94	80	−	−	−	−	−	−

ワンポイント パーティー8まではスコーピオンを2体設置した暗黒のドレッサーのフロアが3つあれば対処可能。パーティー9～10の山賊には、ゴブリンLv2を3体配置した怒りの鉄球のフロアをふたつ設置して対処しよう。

第2章 イ・レンジア海岸1

－ 5 5 4 －

A	出現条件	ペイクエメラル森林2をクリアする											
報酬	獲得カルマ						特別報酬						
	冒険者撃破	54	ステージクリア	60			モンスター「ムー」						
出現する冒険者	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	
	1	汎用	みならい戦士Lv2	1	67	60	7	魔法	黒魔道士Lv3	3	102	80	
	2	汎用	みならい戦士Lv2	1	67	60	8	射撃	山賊Lv4	2	198	90	
	3	射撃	山賊Lv2	1	168	80	9	魔法	黒魔道士Lv5	2	119	90	
	4	射撃	山賊Lv3	1	183	80	－	－	－	－	－	－	
	5	射撃	山賊Lv3	1	183	80	－	－	－	－	－	－	
	6	汎用	みならい戦士Lv3	2	73	70	－	－	－	－	－	－	

ワンポイント ゴブリンを2体配置した怒りの鉄球のフロアを3つ設置してスタート。パーティー7が出現するまでに空きスロットへスコーピオンを配置して黒魔道士に備えよう。

第2章 イ・レンジア海岸2

－ 4 6 5 －

B	出現条件	イ・レンジア海岸1をクリアする											
報酬	獲得カルマ						特別報酬						
	冒険者撃破	58	ステージクリア	60			アイテム「背徳のコルセット」						
出現する冒険者	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	
	1	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	7	魔法	黒魔道士Lv8	1	145	90	
	2	汎用	みならい戦士Lv2	1	67	60	8	射撃	山賊Lv8	1	260	90	
	3	魔法	黒魔道士Lv2	3	94	80	－	－	－	－	－	－	
	4	射撃	山賊Lv3	3	183	80	－	－	－	－	－	－	
	5	魔法	黒魔道士Lv6	2	128	90	－	－	－	－	－	－	
	6	汎用	みならい戦士Lv4	3	80	70	－	－	－	－	－	－	

ワンポイント ゴブリンとスコーピオンを配置した暗黒のドレッサーのフロアを3つ設置してスタート。そのあとはNPがたまったら、1階と2階にスコーピオンを2体配置した暗黒のドレッサーのフロアを2つ設置してパーティー3に備えよう。

第2章 ペイクエメラル森林3

－ 7 6 2 －

11	出現条件	ペイクエメラル森林2をクリアする											
報酬	獲得カルマ						特別報酬						
	冒険者撃破	58	ステージクリア	50			とくになし						
出現する冒険者	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	
	1	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	7	射撃	山賊Lv3	3	183	80	
	2	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	8	魔法	黒魔道士Lv3	2	102	80	
	3	射撃	山賊Lv1	2	152	80	9	射撃	山賊Lv6	1	229	90	
	4	射撃	山賊Lv3	1	183	80	－	－	－	－	－	－	
	5	魔法	黒魔道士Lv2	2	94	80	－	－	－	－	－	－	
	6	魔法	黒魔道士Lv2	2	94	80	－	－	－	－	－	－	

ワンポイント ゴブリンを2体とスコーピオンを1体設置した怒りの鉄球のフロアを3つ設置してスタート、パーティー4までを迎え撃つ。そのあとはNPがたまったときに同じ構成のフロアを増設していくだけで最後まで戦える。

第2章 ボリーボ台地1

− 10 4 2 −

12	出現条件	ペイクエメラル森林3をクリアする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	62	ステージクリア	60	フロア「ポイズンハープ」

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	7	射撃	山賊Lv2	3	168	80
2	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	8	射撃	山賊Lv3	3	183	80
3	魔法	黒魔道士Lv1	2	85	80	9	射撃	シーフLv6	2	97	90
4	魔法	黒魔道士Lv2	2	94	80	−	−	−	−	−	−
5	射撃	山賊Lv1	1	152	80	−	−	−	−	−	−
6	射撃	山賊Lv2	1	168	80	−	−	−	−	−	−

ワンポイント ゴブリンLv3とスコーピオンLv3を配置した怒りの鉄球のフロアを2つ設置してスタート。NPがたまったら同じ構成のフロアを増築する。パーティー5以降は射撃系の敵が続くので、空きスロットへゴブリンLv3を配置して備えておこう。

第2章 ボリーボ台地2

− 11 5 − −

13	出現条件	ボリーボ台地1をクリアする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	64	ステージクリア	60	とくになし

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	射撃	山賊Lv1	3	152	80	7	魔法	黒魔道士Lv2	2	94	80
2	魔法	黒魔道士Lv1	1	85	80	8	射撃	シーフLv5	2	90	90
3	魔法	黒魔道士Lv2	1	94	80	9	魔法	黒魔道士Lv5	1	119	90
4	射撃	シーフLv3	2	77	80	10	射撃	シーフLv7	2	103	90
5	射撃	山賊Lv1	1	152	80	−	−	−	−	−	−
6	射撃	山賊Lv1	1	152	80	−	−	−	−	−	−

ワンポイント ゴブリンLv1を2体とスコーピオンLv1を配置した怒りの鉄球のフロアを1つ、ゴブリンLv1を2体配置した怒りの鉄球のフロアを1つ、ゴブリンLv1を2体配置した暗黒のドレッサーのフロアを1つ設置してスタート。NPがたまったら空きスロットへの補充と強化を。

第2章 ロゼーネ遺跡

− 11 5 − −

C	出現条件	ボリーボ台地2をクリアする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	64	ステージクリア	70	フロア「呪いの人形劇場」

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	射撃	シーフLv2	3	71	80	7	射撃	シーフLv8	2	110	90
2	射撃	山賊Lv5	2	214	90	−	−	−	−	−	−
3	魔法	黒魔道士Lv3	3	102	80	−	−	−	−	−	−
4	射撃	シーフLv5	2	90	90	−	−	−	−	−	−
5	射撃	山賊Lv5	2	214	90	−	−	−	−	−	−
6	魔法	黒魔道士Lv5	2	119	90	−	−	−	−	−	−

ワンポイント ゴブリンLv2を2体配置した怒りの鉄球のフロアを3つ設置してスタート。パーティー3が来るまでにムーLv3を1体配置したポイズンハープのフロアを3つ設置しよう。以降はNPがたまったらゴブリンとムーを強化、必要に応じてムーのフロアを増設すればいい。

第2章 ボリーボ台地3

－ 14 2 － －

14	出現条件	ボリーボ台地2をクリアする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	64	ステージクリア	60	アイテム「エアロ」

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	射撃	シーフLv2	2	71	80	7	射撃	シーフLv6	3	97	90
2	射撃	シーフLv3	2	77	80	－	－	－	－	－	－
3	射撃	シーフLv4	3	84	90	－	－	－	－	－	－
4	魔法	黒魔道士Lv2	2	94	80	－	－	－	－	－	－
5	射撃	シーフLv5	3	90	90	－	－	－	－	－	－
6	射撃	山賊Lv5	1	214	90	－	－	－	－	－	－

ワンポイント ゴブリンLv3を2体配置した怒りの鉄球のフロアを3つ設置してスタート。パーティー4が進入するまえに空いた場所にスコーピオンを配置。以降は、ゴブリンLv3を3体配置した怒りの鉄球のフロアを増設していこう。

第2章 ボリーボ台地4

4 16 2 － －

15	出現条件	ボリーボ台地3をクリアする

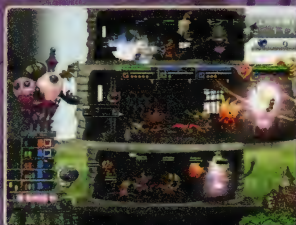
報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	134	ステージクリア	150	モンスター「ボム」

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	射撃	山賊Lv1	2	152	80	7	魔法	黒魔道士Lv2	2	94	80
2	射撃	山賊Lv1	2	152	80	8	射撃	シーフLv5	2	90	90
3	射撃	シーフLv2	3	71	80	9	格闘	剣闘士Lv2	2	98	80
4	射撃	山賊Lv2	2	168	80	10	射撃	シーフLv7	2	103	90
5	格闘	剣闘士Lv1	2	89	80	ボス	射撃	ベル・ダットLv20	1	260	200
6	射撃	シーフLv3	2	77	80	－	－	－	－	－	－

ワンポイント ゴブリンLv3を2体配置した鉄球のフロアを3つ設置してスタート。パーティー5が来るまえにポイズンハープのフロアにムーLv5を3体配置して剣闘士と黒魔道士の相手をしよう。ボスに対しては、ゴブリンLv3を3体配置した怒りの鉄球のフロアを3段も積めばいい。

はみ出しコラム ストイックプレイのススメ？

ゲームに慣れて戦い方のバリエーションが増えてくると、さらに手応えのある戦いを求めてしまうもの。そんなときは自分で制約を設けてプレイしてみるのはどうだろう。たとえばゴブリンとスコーピオンとボムとムーしか使わずにプレイしたり、モンスターをLv3までしか強化しない、フロアを10階までしか設置しない、追加コンテンツのアイテムやフロアを使わないなど、自分にきびしい制約を設けると難度がかなり変わってくるのだ。

ゴブリンとスコーピオンとボムだけを使って第5章をプレイ。緊張感ある戦いとなる。

第3章　魔王はご機嫌ななめ　全12ステージ

強力なモンスターで敵をぶっ飛ばせ!

より攻撃力の高いモンスターであるベビーモスとオチューが獲得でき、今後はそちらを使う機会が増えてくる。1フロアで敵を倒し切ることが容易になるので、戦いの組み立て方が広がるのだ。また、この章のブランチステージから獲得できることになるアイテム「流星のかけら」はおまけ的な要素なので、現時点で勝つのが無理な場合はあと回しにしてもいっこうにかまわない。

挑んできた女冒険家を打ち負かしたものの、相手の意外な告白に勢いをくじかれるミラだった。

第3章　ズキチャ野道1

4　4　–　2　–

16	出現条件	ボリーボ台地4をクリアする									
報酬	獲得カルマ					特別報酬					
	冒険者撃破	38	ステージクリア	60		とくになし					

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	汎用	みならい戦士Lv2	1	67	60	–	–	–	–	–	–
2	汎用	みならい戦士Lv2	1	67	60	–	–	–	–	–	–
3	射撃	山賊Lv1	2	152	80	–	–	–	–	–	–
4	射撃	山賊Lv2	2	168	80	–	–	–	–	–	–
5	格闘	剣闘士Lv2	2	98	80	–	–	–	–	–	–
6	格闘	剣闘士Lv4	2	116	90	–	–	–	–	–	–

ワンポイント ゴブリンLv3を3体配置した怒りの鉄球のフロアを3つ設置してスタート。そのあとはパーティー4が塔の中に入ったあとで、1階と2階にボムLv2を3体配置したポイズンハープのフロアを配置すればクリアが見える。

第3章　ズキチャ野道2

6　6　–　2　–

17	出現条件	ズキチャ野道1をクリアする									
報酬	獲得カルマ					特別報酬					
	冒険者撃破	54	ステージクリア	60		フロア「サンダースタンド」					

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	汎用	みならい戦士Lv2	1	67	60	7	格闘	剣闘士Lv3	3	107	80
2	汎用	みならい戦士Lv2	1	67	60	–	–	–	–	–	–
3	射撃	山賊Lv1	2	152	80	–	–	–	–	–	–
4	格闘	剣闘士Lv1	3	89	80	–	–	–	–	–	–
5	射撃	シーフLv4	2	84	90	–	–	–	–	–	–
6	射撃	山賊Lv2	2	168	80	–	–	–	–	–	–

ワンポイント ゴブリンLv2を2体配置した怒りの鉄球のフロアを3つ設置してスタート。パーティー3までを倒してたまったNPで、ボムLv2を2体配置した暗黒のドレッサーのフロアを3つ設置してパーティー4に対抗しよう。

第3章 カーペルナ遺跡

7 8 – 2 –

D	出現条件	ズキチャ野道2をクリアする		

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	68	ステージクリア	80	アイテム「残酷なチョーカー」

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	射撃	山賊Lv2	1	168	80	7	射撃	シーフLv6	3	97	90
2	射撃	山賊Lv3	1	183	80	8	格闘	剣闘士Lv8	2	152	90
3	格闘	剣闘士Lv2	3	98	80	–	–	–	–	–	–
4	射撃	シーフLv5	3	90	90	–	–	–	–	–	–
5	汎用	みならい戦士Lv3	2	73	70	–	–	–	–	–	–
6	格闘	剣闘士Lv3	2	107	80	–	–	–	–	–	–

ワンポイント ゴブリンLv3を2体配置したポイズンハーブのフロアを2つ設置してスタート。パーティー3から出てくる剣闘士は、ボムを1体配置した暗黒のドレッサーのフロアを3つ設置して削ろう。以降はゴブリン、ボム、ムーの部屋を増設して対処できる。

第3章 ズキチャ野道3

8 – 4 1 2

18	出現条件	ズキチャ街道2をクリアする		

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	59	ステージクリア	60	とくになし

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	汎用	みならい戦士Lv2	1	67	60	7	格闘	剣闘士Lv3	3	107	80
2	格闘	剣闘士Lv1	1	89	80	8	回復	白魔道士Lv6	2	137	90
3	格闘	剣闘士Lv1	2	89	80	–	–	–	–	–	–
4	格闘	剣闘士Lv2	2	98	80	–	–	–	–	–	–
5	魔法	黒魔道士Lv2	2	94	80	–	–	–	–	–	–
6	魔法	黒魔道士Lv3	2	102	80	–	–	–	–	–	–

ワンポイント ボムLv2を2体配置したポイズンハーブのフロアを3つ設置してスタート。パーティー5、6、8には、スコーピオンLv2を3体ずつ配置したポイズンハーブのフロアを2つ以上増設して対処しよう。

第3章 クアティント丘陵1

6 – 4 – 4

19	出現条件	ズキチャ街道3をクリアする		

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	56	ステージクリア	70	モンスター「ベビーモス」

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	格闘	剣闘士Lv1	1	89	80	7	魔法	黒魔道士Lv4	2	111	90
2	格闘	剣闘士Lv1	1	89	80	8	格闘	剣闘士Lv6	2	134	90
3	格闘	剣闘士Lv2	2	98	80	9	回復	白魔道士Lv7	2	146	90
4	回復	白魔道士Lv4	1	118	90	–	–	–	–	–	–
5	回復	白魔道士Lv4	1	118	90	–	–	–	–	–	–
6	魔法	黒魔道士Lv3	2	102	80	–	–	–	–	–	–

ワンポイント ボムLv4を2体配置した暗黒のドレッサーのフロアを2つ設置してスタート。パーティー4～7の白魔道士と黒魔道士はスコーピオンを3体配置したサンダースタンドのフロアで撃退する。剣闘士にはボムLv4を2体配置した暗黒のドレッサーのフロアを増設して対処。

第3章 クアティント丘陵2

6 ー 4 ー 7

20	出現条件	クアティント丘陵1をクリアする											
報酬	獲得カルマ						特別報酬						
	冒険者撃破	68	ステージクリア		70		とくになし						
出現する冒険者	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	
	1	魔法	黒魔道士Lv1	1	85	80	7	格闘	剣闘士Lv2	3	98	80	
	2	魔法	黒魔道士Lv2	1	94	80	8	回復	白魔道士Lv6	1	137	90	
	3	魔法	黒魔道士Lv2	2	94	80	9	回復	白魔道士Lv6	1	137	90	
	4	回復	白魔道士Lv3	1	109	80	10	格闘	剣闘士Lv4	3	116	90	
	5	回復	白魔道士Lv4	1	118	90	11	回復	白魔道士Lv8	2	155	90	
	6	回復	白魔道士Lv5	1	127	90	ー	ー	ー	ー	ー	ー	

ワンポイント 最初にスコーピオンLv4を3体配置したサンダースタンドのフロアを3つ設置する。剣闘士に対しては、ボムLv4を2体配置した暗黒のドレッサーのフロアを3つ設置して撃退するのが得策だ。

第3章 クアティント丘陵3

5 ー 4 ー 7

21	出現条件	クアティント丘陵2をクリアする											
報酬	獲得カルマ						特別報酬						
	冒険者撃破	64	ステージクリア		70		モンスター「サボテンダー」						
出現する冒険者	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	
	1	回復	白魔道士Lv1	1	91	80	7	魔法	黒魔道士Lv5	2	119	90	
	2	回復	白魔道士Lv1	1	91	80	8	回復	白魔道士Lv5	2	127	90	
	3	格闘	剣闘士Lv2	3	98	80	9	格闘	剣闘士Lv8	2	152	90	
	4	魔法	黒魔道士Lv3	2	102	80	ー	ー	ー	ー	ー	ー	
	5	回復	白魔道士Lv3	1	109	80	ー	ー	ー	ー	ー	ー	
	6	回復	白魔道士Lv3	2	109	80	ー	ー	ー	ー	ー	ー	

ワンポイント スコーピオンLv2を3体配置した暗黒のドレッサーのフロアを2つ設置してスタート。パーティー3にはボムLv1を1体ずつ配置したフロアで対処、NPが増えたら空きスロットへボムを追加しつつレベルを上げる。以降もこの2種類のフロアを増設して対処しよう。

第3章 ウイローグ砂漠1

6 9 ー 2 ー

E	出現条件	クアティント丘陵3をクリアする											
報酬	獲得カルマ						特別報酬						
	冒険者撃破	68	ステージクリア		80		モンスター「シェード」						
出現する冒険者	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	
	1	射撃	山賊Lv3	1	183	80	7	射撃	シーフLv7	3	103	90	
	2	射撃	シーフLv3	3	77	80	8	格闘	剣闘士Lv8	2	152	90	
	3	格闘	剣闘士Lv3	2	107	80	ー	ー	ー	ー	ー	ー	
	4	射撃	山賊Lv4	2	198	90	ー	ー	ー	ー	ー	ー	
	5	汎用	みならい戦士Lv3	2	73	70	ー	ー	ー	ー	ー	ー	
	6	格闘	剣闘士Lv4	2	116	90	ー	ー	ー	ー	ー	ー	

ワンポイント ベビーモスLv2を1体配置した暗黒のドレッサーのフロアを4つ設置してスタートする。パーティー3から出現する剣闘士には、ボムLv3を2体配置した暗黒のドレッサーのフロアを増設して対処しよう。

第3章 ウイローグ砂漠2

4 8 3 3 2

F	出現条件	ウイローグ砂漠1をクリアする										
報酬	獲得カルマ					特別報酬						
	冒険者撃破	80	ステージクリア	90		アイテム「流星のかけら」						
出現する冒険者	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
	1	汎用	みならい戦士Lv2	1	67	60	7	格闘	剣闘士Lv5	2	125	90
	2	汎用	みならい戦士Lv2	1	67	60	8	射撃	シーフLv8	3	110	90
	3	回復	白魔道士Lv3	2	109	80	9	射撃	山賊Lv6	2	229	90
	4	格闘	剣闘士Lv4	2	116	90	10	魔法	黒魔道士Lv11	1	170	100
	5	射撃	シーフLv5	3	90	90	11	汎用	赤魔道士Lv12	1	141	100
	6	魔法	黒魔道士Lv5	2	119	90	－	－	－	－	－	－

ワンポイント ボムLv5を2体とベビーモスLv3を配置したサンダースタンドのフロアを設置してスタート。シェードを設置したスロウクロックのフロアを作って敵の侵攻を遅らせる工夫が有効なステージ。基本的には弱点を突いていく構成のフロアを作っていくといい。

第3章 イバーシル平原1

－ 6 － 1 7

22	出現条件	クアティント丘陵3をクリアする										
報酬	獲得カルマ					特別報酬						
	冒険者撃破	57	ステージクリア	80		フロア「スロウクロック」						
出現する冒険者	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
	1	射撃	山賊Lv1	3	152	80	7	汎用	赤魔道士Lv10	1	127	100
	2	回復	白魔道士Lv1	2	91	80	－	－	－	－	－	－
	3	回復	白魔道士Lv2	2	100	80	－	－	－	－	－	－
	4	射撃	山賊Lv3	3	183	80	－	－	－	－	－	－
	5	回復	白魔道士Lv6	2	137	90	－	－	－	－	－	－
	6	回復	白魔道士Lv8	1	155	90	－	－	－	－	－	－

ワンポイント ベビーモスLv2とゴブリンLv2を配置した暗黒のドレッサーのフロアを3つ設置してスタート。あとは同じ構成のフロアを積んでいけばいいが、倒し損ねてしまう場合は、最上階にムーLv5を2体以上並べたフロアを設置して対処してもいい。

第3章 イバーシル平原2

5 2 － 5 4

23	出現条件	イバーシル平原1をクリアする										
報酬	獲得カルマ					特別報酬						
	冒険者撃破	64	ステージクリア	80		とくになし						
出現する冒険者	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
	1	回復	白魔道士Lv1	1	91	80	7	回復	白魔道士Lv7	1	146	90
	2	回復	白魔道士Lv2	1	100	80	8	回復	白魔道士Lv7	1	146	90
	3	射撃	山賊Lv2	1	168	80	9	格闘	剣闘士Lv6	2	134	90
	4	射撃	山賊Lv3	1	183	80	10	汎用	赤魔道士Lv9	2	121	90
	5	格闘	剣闘士Lv3	3	107	80	－	－	－	－	－	－
	6	汎用	赤魔道士Lv4	3	87	90	－	－	－	－	－	－

ワンポイント ゴブリンLv3を3体配置した暗黒のドレッサーのフロアを3つ設置してスタート。パーティー5へはボムLv1を2体配置した暗黒のドレッサーのフロアを3つ設置して迎え撃とう。以降も系統に合わせて同じ構成のフロアを増設していくといい。

第3章 アリーシル島

6 / − / 4 / 11 / 2

24	出現条件	イバーシル平原2をクリアする										
報酬	獲得カルマ						特別報酬					
	冒険者撃破	138	ステージクリア	200			モンスター「オチュー」					
出現する冒険者	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
	1	汎用	赤魔道士Lv2	2	73	80	7	汎用	赤魔道士Lv5	3	94	90
	2	格闘	剣闘士Lv2	2	98	80	8	格闘	剣闘士Lv6	2	134	90
	3	汎用	赤魔道士Lv3	3	80	80	9	魔法	幻術士Lv5	2	214	90
	4	回復	白魔道士Lv3	2	109	80	10	汎用	赤魔道士Lv9	2	121	90
	5	格闘	剣闘士Lv4	2	116	90	ボス	汎用	フィオナLv23	1	259	200
	6	魔法	幻術士Lv5	2	214	90	−	−	−	−	−	−

ワンポイント ボムLv1を2体とスコーピオンLv2を配置したポイズンハーブのフロアを設置してスタート。あとはムーLv5を2体以上配置したフロアをたくさん積んでいけば対処できるが、パーティー9の幻術士にはスコーピオンを3体配置したフロアを用意したい。

第4章 魔王のなみだ 全13ステージ

強力なモンスターがそろって戦いは佳境に

この章で獲得できるモンスターのうかいまで攻撃力の高い各系統のモンスターがそろうことになる。が、敵のパーティーの出てくる順番に工夫がされてくるので、戦いはむしろたいへんになってくる。また、攻撃力が高いモンスターは概して召喚に必要なNPが多く、以前にも増してNPのやりくりが重要になる。ブランチステージにあるNPが増えるアイテムはできる限り早く獲得しておこう。

ミラに人間と魔族の架け橋になってほしいと願う父の思いを知り、ミラは新たなる一歩を踏み出す。

第4章 リーグレ街道1

5 / − / 6 / 5 / −

25	出現条件	アリーシル島をクリアする										
報酬	獲得カルマ						特別報酬					
	冒険者撃破	64	ステージクリア	90			とくになし					
出現する冒険者	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
	1	魔法	幻術士Lv2	1	168	80	7	汎用	赤魔道士Lv3	3	80	80
	2	魔法	幻術士Lv2	1	168	80	8	魔法	幻術士Lv6	2	229	90
	3	汎用	赤魔道士Lv2	2	73	80	−	−	−	−	−	−
	4	格闘	剣闘士Lv2	2	98	80	−	−	−	−	−	−
	5	魔法	幻術士Lv2	2	168	80	−	−	−	−	−	−
	6	格闘	剣闘士Lv2	3	98	80	−	−	−	−	−	−

ワンポイント オチューLv2を2体配置したサンダースタンドのフロアを2つ設置してスタート。パーティー4と6の剣闘士への対策として、ボムLv2を2体配置した暗黒のドレッサーのフロアを2つ用意しておこう。

第4章 リーグレ街道2

7 2 5 2 ー

26	出現条件	リーグレ街道1をクリアする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	64	ステージクリア	90	とくになし

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	格闘	剣闘士Lv2	2	98	80	7	魔法	黒魔道士Lv5	2	119	90
2	魔法	幻術士Lv2	1	168	80	8	格闘	剣闘士Lv7	2	143	90
3	魔法	幻術士Lv2	2	168	80	−	−	−	−	−	−
4	汎用	赤魔道士Lv2	2	73	80	−	−	−	−	−	−
5	格闘	剣闘士Lv2	3	98	80	−	−	−	−	−	−
6	射撃	シーフLv4	2	84	90	−	−	−	−	−	−

ワンポイント ボムLv4を2体配置した暗黒のドレッサーのフロアを2つ設置してスタート。オチューLv1を2体配置したフロアを増設してパーティ2を倒したらその獲得NPで同じフロアをもう1つ設置する。シーフはベビーモスLv3なら一撃で倒せる。

第4章 リーグレ街道3

4 5 5 2 ー

27	出現条件	リーグレ街道2をクリアする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	64	ステージクリア	90	とくになし

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	魔法	幻術士Lv2	2	168	80	7	格闘	戦士Lv7	2	208	90
2	汎用	赤魔道士Lv2	2	73	80	−	−	−	−	−	−
3	魔法	幻術士Lv2	3	168	80	−	−	−	−	−	−
4	射撃	シーフLv4	3	84	90	−	−	−	−	−	−
5	格闘	戦士Lv5	2	182	90	−	−	−	−	−	−
6	射撃	シーフLv6	2	97	90	−	−	−	−	−	−

ワンポイント オチューLv2とスコーピオンLv2を配置したサンダースタンドのフロアを2つ設置してスタート。パーティー3までに同じ配置のフロアを1つ増設。戦士にはボムLv4を2体配置した暗黒のドレッサーのフロアを2つ設置して対抗しよう。

第4章 ヤシルバ林道1

5 2 5 2 2

28	出現条件	リーグレ街道3をクリアする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	64	ステージクリア	100	モンスター「つかいま」

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	射撃	山賊Lv2	2	168	80	7	格闘	戦士Lv8	2	221	90
2	回復	白魔道士Lv2	2	100	80	−	−	−	−	−	−
3	汎用	赤魔道士Lv3	2	80	80	−	−	−	−	−	−
4	魔法	幻術士Lv2	2	168	80	−	−	−	−	−	−
5	格闘	剣闘士Lv2	3	98	80	−	−	−	−	−	−
6	魔法	幻術士Lv4	3	198	90	−	−	−	−	−	−

ワンポイント ベビーモスLv3を2体配置したサンダースタンドのフロアを2つ設置してスタート。パーティー4には空きスロットにオチューLv2を配置して対処。戦士にはボムを2体配置したフロアを2つ設置して対抗しよう。

第4章 ナモングレズ遺跡1

7 – 5 6 –

G	出現条件	ヤシルバ林道1をクリアする		
報酬	獲得カルマ			特別報酬
	冒険者撃破	72	ステージクリア 110	アイテム「束縛のリング」

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	格闘	戦士Lv3	1	156	80	7	魔法	幻術士Lv5	2	214	90
2	格闘	戦士Lv3	1	156	80	8	汎用	赤魔道士Lv6	3	100	90
3	汎用	赤魔道士Lv4	3	87	90	9	格闘	戦士Lv7	2	208	90
4	格闘	ナイトLv4	1	179	90	–	–	–	–	–	–
5	格闘	ナイトLv4	2	179	90	–	–	–	–	–	–
6	魔法	黒魔道士Lv4	3	111	90	–	–	–	–	–	–

ワンポイント つかいまLv2とつかいまLv1を配置した暗黒のドレッサーのフロアを2つ設置してスタート。そのあとはつかいまLV2を2体配置したフロアを増設していき、パーティー6と8にはオチューLv1とスコーピオンLv1を配置したフロアで対処しよう。

第4章 ナモングレズ遺跡2

5 2 4 5 1

H	出現条件	ナモングレズ遺跡1をクリアする		
報酬	獲得カルマ			特別報酬
	冒険者撃破	70	ステージクリア 110	アイテム「流星のかけら」

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	汎用	赤魔道士Lv3	2	80	80	7	汎用	赤魔道士Lv7	3	107	90
2	回復	白魔道士Lv4	1	118	90	8	魔法	幻術士Lv10	2	290	100
3	格闘	戦士Lv3	2	156	80	–	–	–	–	–	–
4	射撃	シーフLv6	2	97	90	–	–	–	–	–	–
5	魔法	幻術士Lv3	2	183	80	–	–	–	–	–	–
6	格闘	剣闘士Lv4	3	116	90	–	–	–	–	–	–

ワンポイント つかいまLv2とつかいまLv1とベビーモスLv1を配置したサンダースタンドのフロアを2つ設置してスタート。パーティー5には、オチューを2体配置した暗黒のドレッサーのフロアを2つ設置して対抗しよう。

第4章 ヤシルバ林道2

8 – 4 3 –

29	出現条件	ヤシルバ林道1をクリアする		
報酬	獲得カルマ			特別報酬
	冒険者撃破	60	ステージクリア 100	とくになし

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	格闘	剣闘士Lv2	3	98	80	7	格闘	戦士Lv9	1	234	90
2	汎用	赤魔道士Lv2	3	73	80	–	–	–	–	–	–
3	魔法	幻術士Lv2	1	168	80	–	–	–	–	–	–
4	格闘	戦士Lv4	1	182	90	–	–	–	–	–	–
5	魔法	黒魔道士Lv5	3	119	90	–	–	–	–	–	–
6	格闘	剣闘士Lv5	3	125	90	–	–	–	–	–	–

ワンポイント つかいまLv1を2体配置した暗黒のドレッサーのフロアを3つ設置してスタート。パーティー3へはオチューLv2を2体配置したフロアで対処。さらにオチューLv1とスコーピオンLv1を配置したフロアを2つ設置してパーティー5に対抗しよう。

第4章 ヤシルバ林道3

8　2　5　－　－

30	出現条件	ヤシルバ林道2をクリアする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	60	ステージクリア	100	フロア「ヘイストクロック」

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	格闘	剣闘士Lv3	2	107	80	7	魔法	黒魔道士Lv6	2	128	90
2	魔法	黒魔道士Lv3	2	102	80	8	格闘	ナイトLv9	2	247	90
3	格闘	戦士Lv3	2	156	80	－	－	－	－	－	－
4	射撃	シーフLv5	2	90	90	－	－	－	－	－	－
5	格闘	戦士Lv4	2	169	90	－	－	－	－	－	－
6	魔法	幻術士Lv5	1	214	90	－	－	－	－	－	－

ワンポイント つかいまLv3とオチューLv2を配置したサンダースタンドのフロアを2つ配置してスタート。パーティー4のシーフには空きスロットへベビーモスLv1を配置して対処すればいい。倒し損ねた場合は、最上階にムーのフロアを積んでとどめを刺せばいい。

第4章 レビ・アビ高原1

8　－　4　4　2

31	出現条件	ヤシルバ林道3をクリアする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	74	ステージクリア	110	とくになし

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	格闘	剣闘士Lv3	2	107	80	7	汎用	赤魔道士Lv5	2	94	90
2	汎用	赤魔道士Lv3	2	80	80	8	魔法	黒魔道士Lv7	2	136	90
3	格闘	剣闘士Lv3	2	107	80	9	格闘	ナイトLv10	2	261	100
4	回復	白魔道士Lv3	2	109	80	－	－	－	－	－	－
5	格闘	ナイトLv4	2	179	90	－	－	－	－	－	－
6	魔法	黒魔道士Lv5	2	119	90	－	－	－	－	－	－

ワンポイント つかいまLv2を2体配置したサンダースタンドのフロアを2つ設置してスタート。つぎにパーティー6が来るまでに空きスロットへオチューLv3を追加すれば最後まで戦える。

第4章 サビナド半島1

5　3　5　5　－

[illegible]	出現条件	レビ・アビ高原1をクリアする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	75	ステージクリア	120	アイテム「暴君のピアス」

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	魔法	幻術士Lv3	1	183	80	7	汎用	赤魔道士Lv5	3	94	90
2	魔法	幻術士Lv3	1	183	80	8	格闘	剣闘士Lv6	2	134	90
3	魔法	幻術士Lv3	1	183	80	9	魔法	幻術士Lv7	2	244	90
4	格闘	ナイトLv4	1	179	90	10	汎用	赤魔道士Lv8	2	114	90
5	格闘	ナイトLv4	1	179	90	11	射撃	シーフLv12	3	136	100
6	格闘	ナイトLv4	1	179	90	－	－	－	－	－	－

ワンポイント オチューLv1を2体とつかいまLv3を配置したサンダースタンドのフロアを設置してスタート。あとはNPがたまったらつかいまLv1が2体とベビーモスLv1を配置したサンダースタンドのフロアを上の階に増設していこう。

第4章 サビナド半島2

6 6 2 – 4

[illegible]	出現条件	サビナド半島1をクリアする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	76	ステージクリア	120	アイテム「流星のかけら」

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	回復	白魔道士Lv4	2	118	90	7	射撃	シーフLv10	2	123	100
2	回復	白魔道士Lv5	2	127	90	8	格闘	戦士Lv10	2	247	100
3	魔法	幻術士Lv5	2	214	90	–	–	–	–	–	–
4	格闘	ナイトLv6	2	206	90	–	–	–	–	–	–
5	射撃	シーフLv8	4	110	90	–	–	–	–	–	–
6	格闘	ナイトLv7	2	220	90	–	–	–	–	–	–

ワンポイント オチューLv2が2体とつかいまLv1を配置したサンダースタンドのフロアを2つ設置してスタート。パーティー1を倒したらつかいまをLv4にしておく。パーティー5はベビーモスLv5を1体配置したフロア2つで対処する。呪いの人形劇場のフロアで時間稼ぎするのが有効だ。

第4章 レビ・アビ高原2

9 – 5 4 –

32	出現条件	レビ・アビ高原1をクリアする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	74	ステージクリア	110	とくになし

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	格闘	戦士Lv3	1	156	80	7	汎用	赤魔道士Lv4	2	87	90
2	格闘	戦士Lv3	1	156	80	8	格闘	戦士Lv5	2	182	90
3	魔法	幻術士Lv3	2	183	80	9	魔法	幻術士Lv5	3	214	90
4	格闘	ナイトLv3	1	165	80	10	汎用	赤魔道士Lv7	2	107	90
5	格闘	ナイトLv4	1	179	90	11	格闘	ナイトLv10	2	261	100
6	格闘	ナイトLv5	1	192	90	–	–	–	–	–	–

ワンポイント オチューLv2を2体とつかいまLv3を設置したサンダースタンドのフロアを設置してスタート。パーティー3とパーティー9が来るまでに、同じ構成のフロアをそれぞれ増設。倒された分は補充しよう。

第4章 レビ・アビ高原3

6 5 2 9 –

33	出現条件	レビ・アビ高原2をクリアする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	159	ステージクリア	200	モンスター「スフィア」

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	汎用	赤魔道士Lv2	3	73	80	7	格闘	ナイトLv7	1	220	90
2	格闘	ナイトLv2	1	151	80	8	汎用	赤魔道士Lv4	3	87	90
3	格闘	ナイトLv3	1	165	80	9	魔法	黒魔道士Lv6	2	128	90
4	格闘	ナイトLv3	1	165	80	10	射撃	狩人Lv8	2	152	90
5	射撃	シーフLv4	3	84	90	11	汎用	赤魔道士Lv9	3	121	90
6	格闘	ナイトLv6	1	206	90	ボス	格闘	ヒュー=ユルグLv26	1	529	250

ワンポイント つかいまLv1を2体配置したサンダースタンドのフロアを3つ設置してスタート。つぎにそれぞれのフロアにいるつかいまの1体をLv2にし、さらにパーティー5が来るまでに空きスロットへベビーモスLv1を配置しよう。以降はつかいまのフロアを量産すればいい。

第5章　魔王 最後の戦い　全10ステージ

難関ステージを突破してエンディングを目指せ

ゲーム本編をダウンロードして遊べる範囲では最終章となる。ステージ数こそ多くないが難度の高いステージが多くなっている。ステージクリアで獲得できるモンスターだけでもクリアしていけるが、どうしてもつらく感じたらファイガやショックウェーブといったスクロールのアイテムや、NPが増えるアイテムを追加コンテンツで購入するとある程度楽になる。ブランチステージはあと回しでいい。

ついに最後の戦いに勝ったミラ。これからは新しい戦いが始まるのだというが、それは……!?

第5章 モン・ド・シェル街道1　2 6 4 2 －

34	出現条件	レピ・アピ高原3をクリアする									
報酬	獲得カルマ					特別報酬					
	冒険者撃破	56	ステージクリア	120		とくになし					
No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	射撃	狩人Lv2	1	98	80	7	射撃	狩人Lv7	2	143	90
2	射撃	狩人Lv2	2	98	80	8	魔法	まじない士Lv9	2	129	90
3	魔法	まじない士Lv3	2	86	80	–	–	–	–	–	–
4	汎用	赤魔道士Lv4	2	87	90	–	–	–	–	–	–
5	射撃	シーフLv5	1	90	90	–	–	–	–	–	–
6	格闘	剣闘士Lv5	2	125	90	–	–	–	–	–	–

(出現する冒険者)

ワンポイント ベビーモスLv3とつかいまLv2を配置したサンダースタンドのフロアを2つ設置してスタート。そのあとは、パーティー3が出現するまえに空きスロットへオチューLv2を配置してまじない士に備えよう。

第5章 モン・ド・シェル街道2　－ 12 4 2 2

35	出現条件	モン・ド・シェル街道1をクリアする									
報酬	獲得カルマ					特別報酬					
	冒険者撃破	80	ステージクリア	120		アイテム「煉獄のバングル」					
No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	汎用	赤魔道士Lv3	2	80	80	7	射撃	狩人Lv6	2	134	90
2	射撃	シーフLv4	2	84	90	8	射撃	シーフLv7	2	103	90
3	射撃	シーフLv5	3	90	90	9	魔法	まじない士Lv9	2	129	90
4	回復	白魔道士Lv4	1	118	90	10	射撃	シーフLv9	3	116	90
5	回復	白魔道士Lv4	1	118	90	–	–	–	–	–	–
6	魔法	まじない士Lv5	2	100	90	–	–	–	–	–	–

(出現する冒険者)

ワンポイント モン・ド・シェル街道1と同じ配置でスタート。パーティー3が来るまえに最上階にベビーモスLv3とつかいま、またはゴブリンを配置したサンダースタンドのフロアを増設。以降は、パーティー6までに空きスロットへオチューLv2を追加してまじない士に対抗しよう。

第5章 ドブラン遺跡

3 7 4 6 −

K	出現条件	モン・ド・シェル街道2をクリアする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	87	ステージクリア	150	アイテム「流星のかけら」

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	射撃	狩人Lv3	1	107	80	7	射撃	山賊Lv10	1	290	100
2	射撃	狩人Lv4	2	116	90	8	汎用	赤魔道士Lv8	3	114	90
3	格闘	剣闘士Lv5	3	125	90	9	汎用	赤魔道士Lv10	3	127	100
4	魔法	黒魔道士Lv6	2	128	90	10	射撃	狩人Lv14	2	206	100
5	魔法	黒魔道士Lv6	2	128	90	−	−	−	−	−	−
6	射撃	山賊Lv10	1	290	100	−	−	−	−	−	−

ワンポイント ベビーモスLv3とつかいまLv3を1体ずつ配置したサンダースタンドのフロアを2つ設置してスタート。パーティー3には最上階につかいまLv3を配置したフロアを設置、さらに1階と2階の空きスロットへオチューLv1を配置。パーティー6までにベビーモスをLv5に強化しよう。

第5章 モン・ド・シェル街道3

5 7 4 − −

36	出現条件	モン・ド・シェル街道2をクリアする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	66	ステージクリア	130	とくになし

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	格闘	ナイトLv3	1	165	80	7	射撃	狩人Lv5	3	125	90
2	射撃	狩人Lv3	1	107	80	8	格闘	ナイトLv7	2	220	90
3	格闘	ナイトLv3	2	165	80	9	魔法	幻術士Lv10	2	290	100
4	射撃	狩人Lv4	1	116	90	−	−	−	−	−	−
5	射撃	狩人Lv5	2	125	90	−	−	−	−	−	−
6	魔法	幻術士Lv6	2	229	90	−	−	−	−	−	−

ワンポイント ベビーモスLv2とつかいまLv3を配置したサンダースタンドのフロアを2つ設置してスタート。パーティー6にはオチューLv3を2体配置した暗黒のドレッサーのフロアを2つ作って備えたい。その後はパーティー9が来るまでにオチューをLv5に強化しておこう。

第5章 イ・シラーセ盆地1

2 3 9 4 −

37	出現条件	モン・ド・シェル街道3をクリアする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	74	ステージクリア	130	とくになし

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	魔法	幻術士Lv3	2	183	80	7	射撃	狩人Lv6	3	134	90
2	魔法	幻術士Lv3	3	183	80	8	魔法	幻術士Lv8	2	260	90
3	汎用	赤魔道士Lv4	2	87	90	9	魔法	幻術士Lv10	1	290	100
4	汎用	赤魔道士Lv5	2	94	90	10	魔法	幻術士Lv10	1	290	100
5	格闘	ナイトLv7	1	220	90	−	−	−	−	−	−
6	格闘	ナイトLv7	1	220	90	−	−	−	−	−	−

ワンポイント Lv1とLv2のオチューを配置したサンダースタンドのフロアを2つ設置してスタート。パーティー1を倒したら同じ配置のフロアを増設。パーティー5～6には最下層の空きスロットへつかいまLv5を、パーティー7へは2～3階の空きスロットへベビーモスLv5を配置しよう。

第5章 イ・シラーセ盆地2

10 3 7 – –

38	出現条件	イ・シラーセ盆地1をクリアする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	83	ステージクリア	140	とくになし

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	格闘	戦士Lv3	1	156	80	7	魔法	幻術士Lv3	2	183	80
2	格闘	戦士Lv3	1	156	80	8	魔法	幻術士Lv4	3	198	90
3	格闘	戦士Lv4	2	169	90	9	格闘	戦士Lv8	3	221	90
4	魔法	まじない士Lv4	2	93	90	10	射撃	狩人Lv10	3	170	100
5	格闘	戦士Lv8	1	221	90	–	–	–	–	–	–
6	格闘	戦士Lv5	2	182	90	–	–	–	–	–	–

ワンポイント オチューLv3とつかいまLv4を配置したサンダースタンドのフロアを2つ設置してスタート。NPがたまったら最上階にオチューLv1を2体配置したフロアを設置しよう。またパーティー8までに最初に作ったフロアの空きスロットへオチューLv1を配置するといい。

第5章 サルビアレ平原

4 11 7 – –

39	出現条件	イ・シラーセ盆地2をクリアする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	90	ステージクリア	140	とくになし

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	射撃	山賊Lv3	1	183	80	7	射撃	狩人Lv7	2	143	90
2	射撃	山賊Lv3	1	183	80	8	射撃	山賊Lv8	2	260	90
3	魔法	まじない士Lv4	2	93	90	9	魔法	まじない士Lv9	2	129	90
4	射撃	狩人Lv4	2	116	90	10	射撃	狩人Lv6	3	134	90
5	格闘	戦士Lv5	2	182	90	11	魔法	まじない士Lv9	2	129	90
6	魔法	まじない士Lv9	1	129	90	12	格闘	戦士Lv12	2	274	100

ワンポイント Lv5のベビーモス、つかいま、オチューを配置したサンダースタンドのフロアを設置してスタート。パーティー3までにベビーモスLv5とつかいまLv3とオチューLv5を配置したフロアを増設。パーティー10までには最上階へベビーモスLv5とつかいまLv5を配置したフロアを。

第5章 バターラグ

3 12 9 5 3

40	出現条件	サルビアレ平原をクリアする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	234	ステージクリア	300	アイテム「ウキウキビキニ」

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	魔法	黒魔道士Lv4	2	111	90	11	回復	白魔道士Lv10	1	168	100
2	射撃	狩人Lv4	2	116	90	12	射撃	狩人Lv8	2	152	90
3	射撃	シーフLv5	2	90	90	13	魔法	黒魔道士Lv10	2	162	100
4	射撃	シーフLv6	2	97	90	14	射撃	シーフLv10	2	123	100
5	格闘	剣闘士Lv5	2	125	90	15	射撃	シーフLv12	2	136	100
6	汎用	赤魔道士Lv6	3	100	90	16	汎用	赤魔道士Lv13	1	147	100
7	魔法	まじない士Lv6	2	107	90	17	魔法	まじない士Lv14	1	165	100
8	魔法	幻術士Lv6	2	229	90	18	格闘	ナイトLv15	1	330	100
9	回復	白魔道士Lv8	1	155	90	ボス	汎用	レオLv28	1	458	300
10	回復	白魔道士Lv8	1	155	90	–	–	–	–	–	–

ワンポイント ベビーモスLv3とオチューLv3を配置したサンダースタンドのフロアを2つ設置してスタート。パーティー5までに空きスロットへつかいまLv3を追加、パーティー6までに最上階にベビーモスLv3とオチューLv3のフロアを設置する。あとは3つのフロアを強化していこう。

第5章 ティークシル小道1

L 出現条件 バターラグをクリアする

敵: 7 / 6 / 2 / 2 / 3

報酬	獲得カルマ			特別報酬
	冒険者撃破	87	ステージクリア 180	とくになし

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	回復	白魔道士Lv4	1	118	90	7	魔法	幻術士Lv8	2	260	90
2	回復	白魔道士Lv5	1	127	90	8	格闘	剣闘士Lv9	3	161	90
3	回復	白魔道士Lv6	1	137	90	9	射撃	狩人Lv10	3	170	100
4	汎用	赤魔道士Lv6	2	100	90	10	格闘	ナイトLv16	2	344	100
5	射撃	シーフLv7	3	103	90	−	−	−	−	−	−
6	格闘	ナイトLv10	2	261	100	−	−	−	−	−	−

ワンポイント ベビーモスLv5とつかいまLv4、ベビーモスLv5とつかいまLv5を設置したサンダースタンドのフロアを設置してスタート。パーティー7へはオチューLv4を2体配置したフロアで対処しよう。呪いの人形劇場などのフロアを使って一体ずつ敵と戦う配慮も重要になる。

第5章 ティークシル小道2

M 出現条件 ティークシル小道1をクリアする

敵: 7 / 5 / 7 / 2 / 1

報酬	獲得カルマ			特別報酬
	冒険者撃破	103	ステージクリア 200	アイテム「流星のかけら」

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	格闘	戦士Lv5	2	182	90	8	魔法	まじない士Lv12	2	151	100
2	射撃	山賊Lv6	1	229	90	9	回復	白魔道士Lv13	1	190	100
3	射撃	山賊Lv6	1	229	90	10	格闘	ナイトLv13	1	302	100
4	魔法	まじない士Lv10	1	136	100	11	汎用	赤魔道士Lv12	2	141	100
5	格闘	剣闘士Lv6	3	134	90	12	格闘	戦士Lv14	1	300	100
6	魔法	黒魔道士Lv10	2	162	100	13	射撃	シーフLv15	1	155	100
7	射撃	狩人Lv11	2	179	100	14	魔法	黒魔道士Lv18	2	230	100

ワンポイント ベビーモスLv3とつかいまLv3を配置したサンダースタンドのフロアを2つ設置してスタート。パーティー4までに空きスロットへオチューLv3を配置しつつつかいまをLv5に強化。パーティー5までに最上階につかいまLv5を配置したフロアを設置しよう。

はみ出しコラム

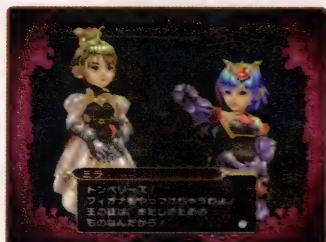
エンディング、そして……

本作は1000Wiiポイントで遊べる本編だけでも十分に楽しめる。実際、5章をクリアするとエンディングのスタッフロールが流れ、一応の結末を迎える。続けてエンディング後のエピソードを楽しんだり、さらなる難関ステージに挑戦したい人は、追加コンテンツを購入するといいだろう。ただし、かなり難度の高いステージが含まれており、すべてをクリアするには強力なモンスターやフロアを購入したくなる可能性はある。

追加コンテンツのモンスターにはかなり強力なものも。力押しプレイを楽しむのもアリだ。

第6章　狙われた魔王のバカンス　全15ステージ

追加コンテンツの導入を推奨

5章までと比べると難しいステージが多め。とくにブランチステージは、追加コンテンツのモンスターを導入したい高難度だ。レベルの高いモンスターを配置することが多くNPが不足しがちなので、初期NPが少なくとも800は欲しい。また、呪いの人形劇場やスロウクロックのフロアを使って敵の足止めをするテクニックも多用することになるので、P.31を参照してマスターしておこう。

最終決戦を終えたあと南の島へバカンスに訪れたミラに、フィオナからの挑戦状が届くが……?

第6章　ベルジヌの森1　3　3　4　－　－

41	出現条件	バターラグをクリアする。かつ、追加コンテンツ「狙われた魔王のバカンス」をダウンロードする

報酬

獲得カルマ				特別報酬
冒険者撃破	40	ステージクリア	70	とくになし

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	魔法	黒魔道士Lv4	2	111	90	－	－	－	－	－	－
2	射撃	山賊Lv5	3	214	90	－	－	－	－	－	－
3	格闘	戦士Lv6	3	195	90	－	－	－	－	－	－
4	魔法	黒魔道士Lv9	2	153	90	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－

ワンポイント オチューLv1とベビーモスLv4を配置した暗黒のドレッサーのフロアを2つ設置して開始。パーティー2にはベビーモスLv4を配置したフロアを1つ増設する。パーティー3はボムLv5を2体配置した暗黒のドレッサーで。1体ずつフロアに招き入れるための工夫が重要だ。

第6章　ベルジヌの森2　5　－　6　1　－

42	出現条件	ベルジヌの森1をクリアする

報酬

獲得カルマ				特別報酬
冒険者撃破	49	ステージクリア	70	とくになし

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	魔法	幻術士Lv4	3	198	90	－	－	－	－	－	－
2	格闘	戦士Lv6	2	195	90	－	－	－	－	－	－
3	魔法	まじない士Lv7	3	115	90	－	－	－	－	－	－
4	格闘	剣闘士Lv8	3	152	90	－	－	－	－	－	－
5	汎用	赤魔道士Lv13	1	147	100	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－

ワンポイント オチューLv2を2体配置した暗黒のドレッサーのフロアを3つ設置してスタート。パーティー2と4の格闘タイプにはボムLv5を2体配置した暗黒のドレッサーのフロアを最下階に1つ設置することで対抗できる。

第6章 ミグリー台地

− 5 5 − −

N	出現条件	ベルジヌの森2をクリアする		

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	40	ステージクリア	70	とくになし

出現する冒険者											
No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	射撃	山賊Lv5	1	214	90	−	−	−	−	−	−
2	射撃	山賊Lv7	1	244	90	−	−	−	−	−	−
3	魔法	まじない士Lv6	2	107	90	−	−	−	−	−	−
4	射撃	シーフLv9	3	116	90	−	−	−	−	−	−
5	魔法	幻術士Lv8	3	260	90	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−

ワンポイント ベビーモスLv5を2体、オチューLv5を1体配置したサンダースタンドのフロアを設置してスタート。パーティー2が1階のフロアに入ったら2階にオチューLv5を配置したサンダースタンドのフロアを増設。以降は空きスロットへのモンスター追加となる。

第6章 ベルジヌの森3

7 − 3 2 −

43	出現条件	ベルジヌの森2をクリアする		

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	49	ステージクリア	80	とくになし

出現する冒険者											
No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	格闘	剣闘士Lv4	3	116	90	−	−	−	−	−	−
2	魔法	幻術士Lv6	2	229	90	−	−	−	−	−	−
3	格闘	戦士Lv8	2	221	90	−	−	−	−	−	−
4	格闘	剣闘士Lv10	2	170	100	−	−	−	−	−	−
5	汎用	赤魔道士Lv10	2	127	100	−	−	−	−	−	−
6	魔法	黒魔道士Lv15	1	205	100	−	−	−	−	−	−

ワンポイント つかいまLv5とオチューLv5を配置した暗黒のドレッサーのフロアを2つ設置してスタート。パーティー1の剣闘士の2人目までが1階に入ったら呪いの人形劇場のフロアを2つ設置して3人目を足止めする。以降は呪いの人形劇場のフロアで敵の進行を調節しよう。

第6章 シャンサーフ密林1

6 7 − − −

44	出現条件	ベルジヌの森3をクリアする		

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	57	ステージクリア	80	とくになし

出現する冒険者											
No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	格闘	戦士Lv5	3	182	90	−	−	−	−	−	−
2	格闘	剣闘士Lv6	3	134	90	−	−	−	−	−	−
3	射撃	狩人Lv8	2	152	90	−	−	−	−	−	−
4	格闘	ナイトLv10	2	261	100	−	−	−	−	−	−
5	射撃	山賊Lv9	3	275	90	−	−	−	−	−	−
6	射撃	シーフLv17	2	168	100	−	−	−	−	−	−

ワンポイント つかいまLv4を1体配置したサンダースタンドのフロアを3つ設置してスタート。NPが増えたら1階と2階にベビーモスLv4を、さらに1階にベビーモスLv5を配置する。敵を足止めするにはつかいまLv5を配置したスロウクロックのフロアも有効だ。

第6章 ベスクターク村道1

2 / 2 / 2 / 4 / –

O	出現条件	シャンサーフ密林1をクリアする		

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	40	ステージクリア	70	とくになし

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	汎用	赤魔道士Lv6	1	100	90	–	–	–	–	–	–
2	汎用	赤魔道士Lv6	1	100	90	–	–	–	–	–	–
3	格闘	剣闘士Lv8	2	152	90	–	–	–	–	–	–
4	射撃	山賊Lv9	2	275	90	–	–	–	–	–	–
5	汎用	赤魔道士Lv10	2	127	100	–	–	–	–	–	–
6	魔法	まじない士Lv12	2	151	100	–	–	–	–	–	–

ワンポイント つかいまLv3を2体配置したサンダースタンドのフロアを2つ設置してスタート。パーティー4に備えて、空きスロットへベビーモスLv4を追加する。最後のまじない士はオチューLv5を1体配置したサンダースタンドのフロアで対処しよう。

第6章 ベスクターク村道2

– / 9 / 3 / – / 3

P	出現条件	ベスクターク村道1をクリアする		

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	71	ステージクリア	80	とくになし

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	射撃	シーフLv8	2	110	90	7	回復	白魔道士Lv20	1	251	100
2	回復	白魔道士Lv9	2	164	90	–	–	–	–	–	–
3	射撃	シーフLv11	2	129	100	–	–	–	–	–	–
4	魔法	幻術士Lv10	3	290	100	–	–	–	–	–	–
5	射撃	シーフLv13	2	142	100	–	–	–	–	–	–
6	射撃	狩人Lv14	3	206	100	–	–	–	–	–	–

ワンポイント ベビーモスLv3を2体配置したサンダースタンドのフロアを2つ設置してスタート。パーティー1を倒したらオチューLv3を追加、パーティー2を倒したらすべてをLv4に強化しよう。パーティー3全滅後はオチューやベビーモスを配置したスロウクロックのフロアも活用しよう。

第6章 シャンサーフ密林2

2 / 4 / 4 / – / –

45	出現条件	シャンサーフ密林1をクリアする		

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	42	ステージクリア	80	とくになし

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	射撃	山賊Lv6	1	229	90	7	射撃	狩人Lv15	2	215	100
2	格闘	戦士Lv8	1	221	90	–	–	–	–	–	–
3	射撃	山賊Lv10	1	290	100	–	–	–	–	–	–
4	格闘	戦士Lv12	1	274	100	–	–	–	–	–	–
5	魔法	黒魔道士Lv9	2	153	90	–	–	–	–	–	–
6	魔法	黒魔道士Lv12	2	179	100	–	–	–	–	–	–

ワンポイント 1階にベビーモスLv5を1体配置したサンダースタンドのフロアを、2階につかいまLv5を2体配置したサンダースタンドのフロアを設置してスタート。NPができたら1階にベビーモスLv5、オチューLv5の順に、2階にオチューLv5を配置しよう。

第6章 シャンサーフ密林3

5 / 5 / 4 / 4 / −

46	出現条件	シャンサーフ密林2をクリアする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	74	ステージクリア	90	とくになし

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	汎用	赤魔道士Lv6	1	100	90	7	格闘	戦士Lv13	2	287	100
2	魔法	黒魔道士Lv8	2	145	90	8	魔法	まじない士Lv14	2	165	100
3	汎用	赤魔道士Lv7	3	107	90	−	−	−	−	−	−
4	射撃	シーフLv10	2	123	100	−	−	−	−	−	−
5	格闘	戦士Lv9	3	234	90	−	−	−	−	−	−
6	射撃	シーフLv11	3	129	100	−	−	−	−	−	−

ワンポイント 1階にベビーモスLv4、つかいまLv4、オチューLv3を配置したサンダースタンドのフロアを、2階にオチューLv1とオチューLv2を配置したサンダースタンドのフロアを設置してスタート。空きスロットへはベビーモスを補充し、戦士にはつかいまLv5を2体配置したフロアで対処しよう。

第6章 ディゴトーン海岸1

2 / 3 / 4 / 3 / −

Q	出現条件	シャンサーフ密林3をクリアする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	74	ステージクリア	90	とくになし

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	魔法	幻術士Lv8	2	260	90	−	−	−	−	−	−
2	格闘	剣闘士Lv10	2	170	100	−	−	−	−	−	−
3	魔法	まじない士Lv17	1	187	100	−	−	−	−	−	−
4	射撃	山賊Lv15	3	293	100	−	−	−	−	−	−
5	魔法	まじない士Lv18	1	194	100	−	−	−	−	−	−
6	汎用	赤魔道士Lv19	3	188	100	−	−	−	−	−	−

ワンポイント オチューLv3とつかいまLv5を配置したサンダースタンドのフロアを2つ設置してスタート。パーティー2を倒したらオチューをLv5に強化し、空きスロットへベビーモスLv5を追加する。パーティー3を倒したらベビーモスも強化しよう。

第6章 ディゴトーン海岸2

− / 3 / 8 / 3 / 2

A	出現条件	ディゴトーン海岸1をクリアする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	56	ステージクリア	100	とくになし

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	射撃	狩人Lv8	3	152	90	−	−	−	−	−	−
2	魔法	まじない士Lv10	3	136	100	−	−	−	−	−	−
3	汎用	赤魔道士Lv10	3	127	100	−	−	−	−	−	−
4	回復	白魔道士Lv15	2	208	100	−	−	−	−	−	−
5	魔法	黒魔道士Lv18	3	230	100	−	−	−	−	−	−
6	魔法	黒魔道士Lv22	2	265	100	−	−	−	−	−	−

ワンポイント ギガースLv5とオチューLv4を配置したサンダースタンドのフロアを2つ配置してスタート。NPがたまったらオチューをLv5に強化する。パーティー4が塔の中に入ったらピアシングアロー（ウキウキビキニを装備しておくこと）とエアロを使おう。

第6章 シャンサーフ密林4

3 9 3 − −

47	出現条件	シャンサーフ密林3をクリアする									
報酬	獲得カルマ					特別報酬					
	冒険者撃破	60	ステージクリア		90	とくになし					

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	格闘	ナイトLv5	3	192	90	−	−	−	−	−	−
2	射撃	シーフLv8	3	110	90	−	−	−	−	−	−
3	射撃	狩人Lv9	3	161	90	−	−	−	−	−	−
4	魔法	幻術士Lv10	3	290	100	−	−	−	−	−	−
5	射撃	山賊Lv12	3	321	100	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−

ワンポイント つかいまLv2を2体配置したサンダースタンドのフロアを2つ設置してスタート。パーティー2が来るまえに空きスロットへベビーモスLv4を追加しよう。パーティー4は、オチューLv5を2体配置したフロアを増設して倒そう。

第6章 カモアミディ平野

5 4 9 4 2

48	出現条件	シャンサーフ密林4をクリアする									
報酬	獲得カルマ					特別報酬					
	冒険者撃破	199	ステージクリア		250	とくになし					

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	格闘	剣闘士Lv5	2	125	90	7	魔法	まじない士Lv12	3	151	100
2	格闘	ナイトLv6	3	206	90	8	射撃	シーフLv15	2	155	100
3	回復	白魔道士Lv8	2	155	90	9	汎用	赤魔道士Lv13	3	147	100
4	魔法	まじない士Lv10	1	136	100	10	魔法	幻術士Lv15	3	367	100
5	魔法	まじない士Lv10	2	136	100	ボス	汎用	フィオナLv38	1	380	300
6	射撃	シーフLv14	2	149	100	−	−	−	−	−	−

ワンポイント つかいまLv5とオチューLv5を配置したサンダースタンドのフロアを2つ設置してスタート。パーティー2を倒したNPで空きスロットへベビーモスLv5を追加。パーティー7のうち2体がフロアに上がったら同じ構成のフロアをもう1つ追加しておこう。

第6章 シトディ遺跡

− − − 16 6

5	出現条件	カモアミディ平野をクリアする									
報酬	獲得カルマ					特別報酬					
	冒険者撃破	81	ステージクリア		120	とくになし					

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	汎用	みならい戦士Lv8	3	107	90	7	汎用	赤魔道士Lv19	2	188	100
2	汎用	赤魔道士Lv9	2	121	90	8	回復	白魔道士Lv26	3	303	100
3	回復	白魔道士Lv15	2	208	100	9	汎用	赤魔道士Lv25	2	228	100
4	汎用	赤魔道士Lv11	3	134	100	10	汎用	赤魔道士Lv30	2	262	100
5	回復	白魔道士Lv20	3	251	100	−	−	−	−	−	−
6	汎用	赤魔道士Lv15	2	161	100	−	−	−	−	−	−

ワンポイント 初期NPが1000は欲しい。バロムLv5を3体配置したサンダースタンドのフロアを2つ設置してスタート。あとは呪いの人形劇場のフロアなどを使って、冒険者の入室順序を調節するだけだ。余裕があれば同じ構成のフロアをもう1つ作ろう。

第6章 ラジンズラ盆地

20 – – – –

報酬					
獲得カルマ				特別報酬	
冒険者撃破	85	ステージクリア	120	とくになし	

出現条件：カモアミディ平野をクリアする

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	格闘	ナイトLv12	2	289	100	7	格闘	剣闘士Lv33	3	377	100
2	格闘	剣闘士Lv15	3	215	100	8	格闘	戦士Lv37	1	600	100
3	格闘	戦士Lv20	3	378	100	ボス	格闘	ヒュー＝ユルグLv50	1	999	250
4	格闘	戦士Lv20	3	378	100	–	–	–	–	–	–
5	格闘	剣闘士Lv28	2	332	100	–	–	–	–	–	–
6	格闘	ナイトLv26	2	481	100	–	–	–	–	–	–

ワンポイント 初期NPが1000は欲しい。パロムLv5を2体とつかいまLv5を配置したサンダースタンドのフロアを2つ設置してスタート。基本的にはまえのシトディ遺跡の攻略と同じでいい。ボスのヒュー＝ユルグには地獄のプレスのフロアを使うのも有効だ。

追加コンテンツ　魔王 運命の戦い!　8+8ステージ

（魔王 試練の戦い!＋魔王 究極の戦い!）

難関ステージが続く追加章

前半の8つと後半の8つで、まったく難度が異なるステージ集。とくに最後の4つに関しては、5章までのステージをプレイして得られるモンスターやNP量では、クリアは困難と言ってもいい。ここでは右に挙げた追加コンテンツを使ってプレイすることを前提にアドバイスをしている。なお、呪いの人形劇場のフロアなどを使ってのテクニック（P.31）はここでも重要だ。

オススメの追加コンテンツ

コンテンツ名	説明
地獄のプレス	冒険者のHPを半減
ギガース	格闘系モンスター
パロム	魔法系モンスター
ショックウェーブ	格闘系スクロール
ブラストアロー	射撃系スクロール
ファイガ	魔法系スクロール
終末のピアス	NP50アップ
絶望のバングル	NP50アップ
堕落のリボン	NP50アップ
悪夢のティアラ	NP50アップ
嘆きのドール	NP50アップ

追加 ゴヤブラの里

– 7 6 2 –

出現条件：追加コンテンツ「魔王 試練の戦い！」または「魔王 運命の戦い！」をダウンロードする

報酬					
獲得カルマ				特別報酬	
冒険者撃破	58	ステージクリア	100	とくになし	

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	7	射撃	シーフLv3	2	77	80
2	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	8	魔法	黒魔道士Lv2	3	94	80
3	射撃	山賊Lv1	2	152	80	–	–	–	–	–	–
4	魔法	黒魔道士Lv2	1	94	80	–	–	–	–	–	–
5	魔法	黒魔道士Lv2	2	94	80	–	–	–	–	–	–
6	射撃	山賊Lv2	3	168	80	–	–	–	–	–	–

ワンポイント ベビーモスLv3とオチューLv1を配置したサンダースタンドのフロアを2つ設置してスタート。あとは呪いの人形劇場のフロアを使うなどして、冒険者がフロアに入る順番を調節するだけでいい。

追加 ロゼーネ山脈1

− 8 5 2 −

a2	出現条件	追加コンテンツ「魔王 試練の戦い！」または「魔王 運命の戦い！」をダウンロードする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	58	ステージクリア	100	とくになし

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	7	魔法	黒魔道士Lv2	2	94	80
2	汎用	みならい戦士Lv1	1	60	50	8	射撃	シーフLv5	2	90	90
3	射撃	シーフLv2	2	71	80	−	−	−	−	−	−
4	魔法	黒魔道士Lv1	3	85	80	−	−	−	−	−	−
5	射撃	シーフLv3	2	77	80	−	−	−	−	−	−
6	射撃	山賊Lv2	2	168	80	−	−	−	−	−	−

ワンポイント ゴヤブラの里とまったく同じ方法でクリアできる。ベビーモスLv3のところをベビーモスLv1とゴブリンLv1に変更しても同じように戦えるので、好きなスタイルを選ぶといいだろう。

追加 ロゼーネ山脈2

4 3 8 − −

a3	出現条件	追加コンテンツ「魔王 試練の戦い！」または「魔王 運命の戦い！」をダウンロードする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	60	ステージクリア	100	とくになし

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	魔法	黒魔道士Lv1	2	85	80	7	格闘	剣闘士Lv4	2	116	90
2	格闘	剣闘士Lv1	2	89	80	−	−	−	−	−	−
3	魔法	黒魔道士Lv5	1	119	90	−	−	−	−	−	−
4	射撃	山賊Lv2	3	168	80	−	−	−	−	−	−
5	魔法	黒魔道士Lv2	2	94	80	−	−	−	−	−	−
6	魔法	黒魔道士Lv3	3	102	80	−	−	−	−	−	−

ワンポイント オチューLv3とボムLv4を配置したサンダースタンドのフロアを2つ設置してスタート。パーティー4が来るまえに空きスロットにそれぞれベビーモスLv3を追加しよう。

追加 ロゼーネ山脈3

8 4 3 − −

a4	出現条件	追加コンテンツ「魔王 試練の戦い！」または「魔王 運命の戦い！」をダウンロードする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	60	ステージクリア	100	とくになし

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	格闘	剣闘士Lv1	1	89	80	7	射撃	山賊Lv3	1	183	80
2	魔法	黒魔道士Lv1	1	85	80	8	格闘	剣闘士Lv4	1	116	90
3	格闘	剣闘士Lv1	2	89	80	9	射撃	山賊Lv4	1	198	90
4	魔法	黒魔道士Lv2	2	94	80	10	格闘	剣闘士Lv5	2	125	90
5	射撃	山賊Lv2	2	168	80	−	−	−	−	−	−
6	格闘	剣闘士Lv2	2	98	80	−	−	−	−	−	−

ワンポイント オチューLv2とボムLv4を配置したサンダースタンドのフロアを2つ配置してスタート。パーティー5が来るまえに空きスロットへベビーモスLv3を追加しよう。モンスターが倒された場合は同じモンスターを補充しておくこと。

追加 セントモーブ湖畔1

6 6 － － 5

a5 | 出現条件：追加コンテンツ「魔王 試練の戦い！」または「魔王 運命の戦い！」をダウンロードする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	68	ステージクリア	100	とくになし

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	射撃	山賊Lv1	1	152	80	7	格闘	剣闘士Lv4	2	116	90
2	射撃	山賊Lv1	1	152	80	8	回復	白魔道士Lv5	2	127	90
3	格闘	剣闘士Lv2	2	98	80	9	格闘	剣闘士Lv5	2	125	90
4	射撃	シーフLv4	2	84	90	10	回復	白魔道士Lv8	1	155	90
5	回復	白魔道士Lv4	2	118	90	－	－	－	－	－	－
6	射撃	シーフLv4	2	84	90	－	－	－	－	－	－

ワンポイント ベビーモスLv3とボムLv4を配置したサンダースタンドのフロアを配置してスタート。パーティー5が来るまえに空きスロットへオチューLv3を追加しておくといい。以降はNPがたまったら各モンスターを強化していこう。

追加 セントモーブ湖畔2

4 4 3 4 1

a6 | 出現条件：追加コンテンツ「魔王 試練の戦い！」または「魔王 運命の戦い！」をダウンロードする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	64	ステージクリア	100	とくになし

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	回復	白魔道士Lv2	1	100	80	7	射撃	山賊Lv5	2	214	90
2	魔法	黒魔道士Lv2	1	94	80	8	汎用	赤魔道士Lv6	2	100	90
3	魔法	黒魔道士Lv2	2	94	80	9	汎用	赤魔道士Lv8	2	114	90
4	射撃	シーフLv4	2	84	90	－	－	－	－	－	－
5	格闘	剣闘士Lv2	2	98	80	－	－	－	－	－	－
6	格闘	剣闘士Lv4	2	116	90	－	－	－	－	－	－

ワンポイント ベビーモスLv4とオチューLv1を配置したサンダースタンドのフロアを設置してスタート。パーティー5が来るまえに空きスロットへボムLv4を追加しておこう。そのあとはNPに余裕があればモンスターを強化していくといい。

追加 カミサス高原1

8 6 2 2 －

a7 | 出現条件：追加コンテンツ「魔王 試練の戦い！」または「魔王 運命の戦い！」をダウンロードする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	70	ステージクリア	100	とくになし

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	汎用	みならい戦士Lv2	2	67	60	7	格闘	戦士Lv4	3	169	90
2	格闘	剣闘士Lv2	3	98	80	8	格闘	戦士Lv5	2	182	90
3	魔法	黒魔道士Lv7	1	136	90	9	射撃	狩人Lv9	2	161	90
4	射撃	シーフLv4	2	84	90	－	－	－	－	－	－
5	射撃	シーフLv5	2	90	90	－	－	－	－	－	－
6	魔法	まじない士Lv8	1	122	90	－	－	－	－	－	－

ワンポイント ボムLv4を2体配置した暗黒のドレッサーのフロアを2つ設置してスタート。パーティー3にはオチューLv5とスコーピオンLv3を配置した暗黒のドレッサーのフロアを増設して対処。そのあとパーティー4、5用にベビーモスLv5とゴブリンLv5を配置したフロアを用意しよう。

追加 カミサス高原2

4 6 4 3 3

a8	出現条件	追加コンテンツ「魔王 試練の戦い！」または「魔王 運命の戦い！」をダウンロードする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	80	ステージクリア	100	とくになし

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	汎用	赤魔道士Lv2	1	73	80	7	射撃	山賊Lv5	2	214	90
2	格闘	戦士Lv2	2	143	80	8	魔法	黒魔道士Lv9	1	153	90
3	射撃	シーフLv4	2	84	90	9	魔法	黒魔道士Lv10	1	162	100
4	回復	白魔道士Lv3	3	109	80	10	格闘	ナイトLv7	2	220	90
5	魔法	幻術士Lv4	2	198	90	11	射撃	狩人Lv10	2	170	100
6	汎用	赤魔道士Lv4	2	87	90	–	–	–	–	–	–

ワンポイント ボムLv5とベビーモスLv3を配置したサンダースタンドのフロアを2つ設置してスタート。パーティー4が来るまえに空きスロットへオチューLv3を配置、NPがたまったら強化しておく。パーティー11にはベビーモスLv3を2体配置した暗黒のドレッサーのフロアで対処だ。

追加 ルプランタ山1

8 – 6 1 –

b1	出現条件	追加コンテンツ「魔王 試練の戦い！」または「魔王 運命の戦い！」をダウンロードする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	61	ステージクリア	150	とくになし

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	格闘	戦士Lv5	2	182	90	7	汎用	赤魔道士Lv15	1	161	100
2	魔法	まじない士Lv9	1	129	90	8	格闘	ナイトLv15	2	330	100
3	格闘	剣闘士Lv7	2	143	90	ボス	魔法	チャイムLv37	1	353	250
4	魔法	まじない士Lv9	2	129	90	–	–	–	–	–	–
5	格闘	ナイトLv10	2	261	100	–	–	–	–	–	–
6	魔法	まじない士Lv12	2	151	100	–	–	–	–	–	–

ワンポイント 1階につかいまLv3を2体とオチューLv3を配置したサンダースタンドのフロアを、2階につかいまLv3を1体配置したサンダースタンドのフロアを設置してスタート。強敵のチャイムは、オチューLv3を3体配置したフロアを用意すれば1フロアで倒せる。

追加 ルプランタ山2

3 5 5 2 1

b2	出現条件	追加コンテンツ「魔王 試練の戦い！」または「魔王 運命の戦い！」をダウンロードする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	57	ステージクリア	150	とくになし

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	汎用	赤魔道士Lv6	2	100	90	7	魔法	幻術士Lv16	1	382	100
2	射撃	狩人Lv7	3	143	90	8	格闘	剣闘士Lv15	2	215	100
3	回復	白魔道士Lv12	1	182	100	9	魔法	黒魔道士Lv22	1	265	100
4	魔法	黒魔道士Lv10	3	162	100	–	–	–	–	–	–
5	格闘	戦士Lv15	1	313	100	–	–	–	–	–	–
6	射撃	狩人Lv15	2	215	100	–	–	–	–	–	–

ワンポイント ベビーモスLv3とつかいまLv3を1体ずつ配置したサンダースタンドのフロアを設置してスタート。パーティー3が来るまでに空きスロットへオチューLv3を追加、以降はNPがたまったら強化していく。中盤以降は最上階にムーLv5を2体配置したフロアを増設するといい。

追加 タンブルドン河岸1

– – 21 – –

b3 出現条件：追加コンテンツ「魔王 試練の戦い！」または「魔王 運命の戦い！」をダウンロードする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	92	ステージクリア	150	とくになし

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	魔法	黒魔道士Lv7	3	136	90	7	魔法	まじない士Lv17	2	187	100
2	魔法	幻術士Lv8	2	260	90	8	魔法	黒魔道士Lv18	2	230	100
3	魔法	まじない士Lv10	3	136	100	9	魔法	幻術士Lv24	2	430	100
4	魔法	まじない士Lv12	2	151	100	10	魔法	まじない士Lv25	2	244	100
5	魔法	幻術士Lv15	2	367	100	–	–	–	–	–	–
6	魔法	幻術士Lv24	1	430	100	–	–	–	–	–	–

ワンポイント オチューLv4を2体配置したサンダースタンドのフロアを2つ設置してスタート。パーティー5が来るまでに空きスロットへLv3以上のオチューを追加、パーティー6が来るまでにすべてをLv5にしておこう。塔を20階以上に拡張しておくと楽になる。

追加 タンブルドン河岸2

– 20 – – –

b4 出現条件：追加コンテンツ「魔王 試練の戦い！」または「魔王 運命の戦い！」をダウンロードする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	81	ステージクリア	150	とくになし

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	射撃	山賊Lv7	2	244	90	7	射撃	山賊Lv17	3	318	100
2	射撃	シーフLv10	3	123	100	8	射撃	シーフLv20	3	187	110
3	射撃	狩人Lv12	2	188	100	ボス	射撃	ベル・ダットLv42	1	458	250
4	射撃	山賊Lv17	1	318	100	–	–	–	–	–	–
5	射撃	シーフLv12	3	136	100	–	–	–	–	–	–
6	射撃	狩人Lv15	2	215	100	–	–	–	–	–	–

ワンポイント ベビーモスLv5を3体配置したサンダースタンドのフロアを1つ設置してスタート。NPがたまってきたら同じ構成のフロアを増やそう（最大3つもあれば十分）。ボスのベル・ダットは2フロアかけて倒すか、地獄のブレスのフロアを使えばいい。

追加 バーバースト古道1

5 4 6 – 2

b5 出現条件：追加コンテンツ「魔王 試練の戦い！」または「魔王 運命の戦い！」をダウンロードする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	73	ステージクリア	200	とくになし

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	格闘	ナイトLv9	2	247	90	7	格闘	戦士Lv20	2	378	100
2	回復	白魔道士Lv10	2	168	100	8	魔法	まじない士Lv25	1	244	100
3	魔法	黒魔道士Lv12	3	179	100	9	格闘	戦士Lv37	1	600	100
4	射撃	狩人Lv25	1	305	100	–	–	–	–	–	–
5	魔法	幻術士Lv15	2	367	100	–	–	–	–	–	–
6	射撃	山賊Lv17	3	318	100	–	–	–	–	–	–

ワンポイント つかいまLv5とバロムLv5とオチューLv5を配置したサンダースタンドのフロアを設置してスタート。パーティー4とパーティー9は地獄のブレスのフロアでHPを削っておきたい。アイテムのブラストアローとファイガもあると楽になる。

SYSTEM 1 STAGE 2 DATA 3

追加 バーバースト古道2

7 / 6 / 3 / 4 / –

b6	出現条件	追加コンテンツ「魔王 試練の戦い！」または「魔王 運命の戦い！」をダウンロードする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	93	ステージクリア	200	とくになし

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	射撃	シーフLv7	2	103	90	7	格闘	剣闘士Lv28	1	332	100
2	射撃	シーフLv9	2	116	90	8	魔法	黒魔道士Lv22	2	265	100
3	格闘	剣闘士Lv10	2	170	100	9	射撃	狩人Lv25	2	305	100
4	格闘	剣闘士Lv12	2	188	100	10	格闘	ナイトLv26	2	481	100
5	射撃	狩人Lv14	2	206	100	11	魔法	幻術士Lv35	1	574	100
6	汎用	赤魔道士Lv15	3	161	100	ボス	汎用	フィオナLv48	1	461	250

ワンポイント ギガースLv5とつかいまLv5を配置したフロアを2つ設置してスタート。あとは、パーティー10、11、12の敵をそれぞれ地獄のブレスでHPを削っておこう。呪いの人形劇場のフロアを使って、地獄のブレスのフロアに確実に敵を導くための段取りをつけること。

追加 ミィレ山脈1

4 / 5 / 6 / 5 / 2

b7	出現条件	追加コンテンツ「魔王 試練の戦い！」または「魔王 運命の戦い！」をダウンロードする

報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	172	ステージクリア	200	とくになし

出現する冒険者

No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	汎用	赤魔道士Lv10	2	127	100	7	格闘	戦士Lv20	2	378	100
2	回復	白魔道士Lv12	1	182	100	8	射撃	山賊Lv29	1	465	100
3	射撃	シーフLv12	2	136	100	9	格闘	ナイトLv26	2	481	100
4	回復	白魔道士Lv20	1	251	100	10	魔法	まじない士Lv25	3	244	100
5	射撃	シーフLv15	2	155	100	11	汎用	赤魔道士Lv30	3	262	100
6	魔法	幻術士Lv15	3	367	100	–	–	–	–	–	–

ワンポイント ギガースLv5とオチューLv5を配置したサンダースタンドのフロアを2つ設置してスタート。パーティー7への対策としてバロムLv5とつかいまLv5を配置したフロアも設置したい。パーティー6以降はなるべく地獄のブレスのフロアでHPを削るようにしよう。

追加 ミィレ山脈2

10 / 10 / 8 / 4 / –

b8	出現条件	追加コンテンツ「魔王 試練の戦い！」または「魔王 運命の戦い！」をダウンロードする

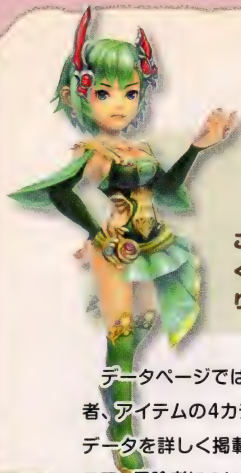
報酬	獲得カルマ				特別報酬
	冒険者撃破	348	ステージクリア	300	とくになし

出現する冒険者

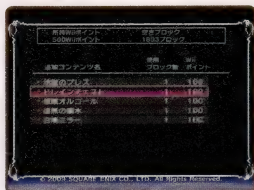
No	系統	名前とレベル	数	HP	NP	No	系統	名前とレベル	数	HP	NP
1	格闘	戦士Lv10	3	247	100	8	魔法	幻術士Lv35	2	574	100
2	格闘	戦士Lv12	2	274	100	9	射撃	山賊Lv17	2	318	100
3	格闘	剣闘士Lv15	3	215	100	10	射撃	シーフLv28	3	239	110
4	魔法	黒魔道士Lv30	1	333	100	11	格闘	ナイトLv40	2	674	100
5	射撃	狩人Lv10	2	170	100	12	魔法	まじない士Lv33	2	302	100
6	汎用	赤魔道士Lv15	3	161	100	13	射撃	シーフLv33	3	272	110
7	魔法	まじない士Lv18	3	194	100	ボス	汎用	レオLv45	1	570	250

ワンポイント 1階にバロムLv5を2体とオチューLv5を配置したフロアを、2階にバロム2体を配置したフロアを設置して開始。パーティー5が来るまえに1階の下にギガースLv5とオチューLv5を配置したフロア（以上、すべてサンダースタンド）を増設。地獄のブレスをフル活用したい。

DATA

データ編

各種データ

ここからは、ゲームに出てくるものに関するデータを紹介していく。まずは、各パラメータにどのような意味があるのかをしっかりと理解してから、データページを確認するようにしよう。

データページでは、モンスター、フロア、冒険者、アイテムの4カテゴリーに分けてそれぞれのデータを詳しく掲載している。モンスターとフロア、冒険者については、以下にデータの見方を示しておいた。また、各データに含まれるパラメータの詳細な意味については、システム編にさらに詳しく書かれているものがあり、そういった場合は関連ページへのリンクを必要に応じて張っておいたので、気になる人は参照してほしい。

本書でデータを確認しておけば、追加コンテンツを購入する際にも迷わずにすむ。

データの見方

モンスター

①ゴブリン 格闘系②		Lvアップカルマ③	300	
配置コ④	1	行動速⑤	やや速い	

Lv⑥	必要NP⑦	HP⑧	攻撃力⑨	特殊効果⑩
2	10	90	13	なし
3	10	108	16	なし
4	15	132	19	なし
5	15	144	21	なし
入手方法⑪	「バンベージュ鉛道1」をクリア			

最初に入手できるモンスター。攻撃力はそれほどないが、行動速度がそれなりに速く、同じ冒険 ⑫ きるこ Lv5まで育てるとHPもそれなりに高くなり、使い勝手が増す。ゲーム序盤の対射撃系として、重宝するだろう。

1 モンスター名

2 系統
格闘系、射撃系、魔法系、回復系、汎用系の5種類があり、冒険者の系統との相性によって戦闘時のダメージが変わってくる（→P.16）

3 Lvアップカルマ
モンスターのレベルを1つ成長させるために必要なカルマ

4 配置コスト
モンスターをフロアに配置する際に必要なスロット数

5 行動速度
モンスターのアクションタイムゲージがたまる速さ（→P.18）

6 Lv
モンスターの成長および強化度合。レベルが高くなるにつれ、能力は高くなる

7 必要NP
戦闘中、モンスターのレベルを1つ強化する際に消費するNP

8 HP
モンスターのHPの上限値

9 攻撃力（または威力、回復力）
モンスターが攻撃した際のダメージの大きさや回復行動を行なった際の回復量を示す

10 特殊効果
モンスターが攻撃または回復行動を行なった場合の追加効果（→P.19）

11 入手方法
モンスターを入手して使用できるようにするための条件

12 ワンポイント
モンスターの特徴や戦闘での活用法について簡単にまとめている

フロア

1 フロア名

2 フロア系統
フロアを役割別に分類したもの。攻撃系、妨害系、特殊系、支援系の4種類がある

3 アーティファクト系統
モンスターと同様5種類がある。冒険者との相性があるのも同様（→P.16）

4 必要NP
フロアを設置する際に消費するNP

5 HP
アーティファクトのHPの上限値

6 攻撃力（または威力、回復力）
アーティファクトが攻撃した際のダメージの大きさや回復行動を行なった際の回復量を示す

7 モンスター配置数
モンスターを配置できるスロットの数

8 発動速度
アーティファクトのアクションタイムゲージがたまる速さ（→P.18）

9 特殊効果
アーティファクトが攻撃または回復行動を行なった場合の追加効果（→P.19）

10 効果説明
アーティファクトの能力についての説明

11 入手方法
フロアを入手して使用できるようにするための条件

12 ワンポイント
フロアの特徴や戦闘での活用法について簡単にまとめている

通常の冒険者

剣闘士 格闘系 攻撃対象 モンスター ターゲット [illegible]ーク

Lv	HP	攻撃力	行動速度	戦闘時間	特殊効果	獲得NP	獲得カルマ
5	6	7	8	9	10	11	12
4	116	60	やや遅い	短い	なし	90	4
5	125	65	やや遅い	短い	なし	90	4
6	134	69	やや遅い	短い	なし	90	4
7	143	74	やや遅い	短い	なし	90	4
8	152	79	やや遅い	短い	なし	90	4
9	161	83	やや遅い	短い	なし	90	4
10	170	88	やや遅い	短い	スタン Lv2	100	5
11	179	93	やや遅い	短い	スタン Lv2	100	5
12	188	97	やや遅い	短い	スタン Lv2	100	5
13	197	102	やや遅い	短い	スタン Lv2	100	5
14	206	107	やや遅い	短い	スタン Lv2	100	5
15	215	111	やや遅い	短い	スタン Lv3	100	5
28	332	172	普通	短い	スタン Lv3	100	5
33	377	195	普通	短い	スタン Lv3	100	5

13 攻撃力は格闘系の中でいちばん高く、しかも弱っているモンスター[illegible]。HPは高くはな[illegible]すことは難しくないだろう。ただ戦闘時間が短く、油断しているとスイスイと上に上られてしまうことも。

ボスキャラクター

1 冒険者名

2 系統
5種類あり、モンスターやアーティファクトの系統との相性によって、戦闘時のダメージが変わってくる（→P.16）

3 攻撃対象
モンスターとアーティファクトのどちらに攻撃を仕掛けてくるかを示す。「すべて」はどちらに対しても攻撃する可能性があり、「なし」は攻撃を仕掛けてこないことを示す

4 ターゲット
モンスターを攻撃する際に、どのモンスターを優先して狙っていくかを示す。「ランダム」は無作為に、「ウィーク」はHPゲージが減っているモンスターを狙い、「すべて」はフロア全体のモンスターすべてにダメージを与える。なお「なし」となっている冒険者は、モンスターに対して攻撃を行なわない

5 Lv
これが高いほど、冒険者の能力も高くなる

6 HP
冒険者のHPの上限値

7 攻撃力（または威力、回復力）
冒険者が攻撃した際のダメージの大きさや回復行動を行なった際の回復量を示す

8 行動速度
冒険者のすばやさ。速いほどアクションゲージがたまる時間が短く、歩いたりハシゴを上ったりするスピードも速い

9 戦闘時間
冒険者が1つのフロアで戦う時間。長いほど、バトルタイムゲージがゆっくり進むようになる

10 特殊効果
冒険者が攻撃または回復行動を行なった場合の追加効果（→P.19）

11 獲得NP
冒険者を倒した際に得られるNP

12 獲得カルマ
冒険者を倒すと、ステージ終了後に得られるカルマに加算される値

13 ワンポイント
冒険者の特徴や戦闘時に注意すべき点について簡単にまとめている

モンスター

ミラの忠実なしもべとなり、戦ってくれるモンスターは全23種類。どのモンスターをどれだけレベルアップさせて冒険者を迎え撃つのか、データをもとにしてじっくりと考えてみよう。

ゴブリン 格闘系

Lvアップカルマ	300	配置コスト	1	行動速度	やや速い

Lv	必要NP	HP	攻撃力	特殊効果
1	50	72	10	なし
2	10	90	13	なし
3	10	108	16	なし
4	15	132	19	なし
5	15	144	21	なし
入手方法	1章「バンベージュ旧道1」をクリア			

最初に入手できるモンスター。攻撃力はそれほど高くないが、行動速度がそれなりに速く、同じ冒険者に2回攻撃できることが多い。Lv5まで育てるとHPもそれなりに高くなり、使い勝手が増す。ゲーム序盤の対射撃系として、重宝するだろう。

オーガ 格闘系

Lvアップカルマ	250	配置コスト	1	行動速度	普通

Lv	必要NP	HP	攻撃力	特殊効果
1	60	72	17	ガードLv1
2	15	91	22	ガードLv1
3	15	105	26	ガードLv1
4	15	120	29	ガードLv1
5	20	134	33	ガードLv2
入手方法	100Wiiポイントで購入			

ゴブリンを少し強くしたような感じの格闘系モンスター。ゴブリンより行動速度は劣るものの、ガードの能力があり、冒険者からアーティファクトを守ってくれる。ベヒーモスを入手するまでのあいだなら、非常に役に立つだろう。

ベヒーモス 格闘系

Lvアップカルマ	400	配置コスト	1	行動速度	やや遅い

Lv	必要NP	HP	攻撃力	特殊効果
1	120	120	36	なし
2	10	138	41	なし
3	15	162	48	なし
4	20	180	54	なし
5	25	198	59	なし
入手方法	3章「クアティント丘陵1」をクリア			

攻撃力がゴブリンの約3倍もある、格闘系モンスター。HPも高く、耐久性の面でも問題なし。行動速度の遅さと召喚にかかるNPの高さがネックではあるが、ゲームの中盤から終盤まで、射撃系の冒険者撃退要員として活躍してくれる。

ギガース 格闘系

Lvアップカルマ	320	配置コスト	2	行動速度	遅い

Lv	必要NP	HP	攻撃力	特殊効果
1	120	194	69	スタンLv1
2	10	218	77	スタンLv1
3	15	251	89	スタンLv2
4	15	283	100	スタンLv2
5	15	315	112	スタンLv3
入手方法	200Wiiポイントで購入			

全モンスター中、もっとも攻撃力が高く、射撃系冒険者のほとんどを一撃で倒せる。ほかの格闘系モンスターと組み合わせれば、Lv20以上の射撃系冒険者にも対処することが可能だ。魔法系や格闘系の冒険者のHPもかなり削ってくれる。

カイン 格闘系

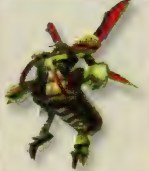
Lvアップカルマ	260
配置コスト	1
行動速度	速い

Lv	必要NP	HP	攻撃力	特殊効果
1	75	102	11	なし
2	10	118	14	なし
3	15	134	22	なし
4	15	158	29	なし
5	20	187	35	なし
入手方法	200Wiiポイントで購入			

格闘系モンスターの中ではもっとも優秀で、ゲーム終盤でも通用する能力を持つ。攻撃力はさほどでもないが、行動速度の速さが大きな長所。3体並べれば非常に強力なフロアを構成でき、とりわけ行動速度の速いシーフに対して有効だ。

スコーピオン 射撃系

Lvアップカルマ	320
配置コスト	1
行動速度	普通

Lv	必要NP	HP	攻撃力	特殊効果
1	50	66	14	なし
2	10	78	17	なし
3	10	96	21	なし
4	15	114	25	なし
5	20	138	30	なし
入手方法	1章「グナルグリ平野4」をクリア			

序盤から使える射撃系モンスター。ゴブリンやボムと比べて攻撃力が高く、活用機会は豊富。2～3体並べれば、汎用または回復系冒険者に対しても十分戦うことができる。なかなかのオールラウンダーといえるが、HPの低さには注意。

アーリマン 射撃系

Lvアップカルマ	240
配置コスト	1
行動速度	速い

Lv	必要NP	HP	攻撃力	特殊効果
1	65	81	10	ガードLv1
2	10	96	11	ガードLv1
3	15	115	14	ガードLv1
4	15	129	16	ガードLv2
5	20	144	17	ガードLv2
入手方法	100Wiiポイントで購入			

ガード能力を持つ射撃系モンスター。行動速度が速い。アーティファクトを狙ってくるシーフと同系統のため、ガード役として非常に適している。HPが低めで倒されやすいのが難点だが、必要NPが低めなことを考えればかなり使える。

オチュー 射撃系

Lvアップカルマ	400
配置コスト	1
行動速度	遅い

Lv	必要NP	HP	攻撃力	特殊効果
1	110	114	43	ポイズンLv2
2	10	132	50	ポイズンLv2
3	15	156	59	ポイズンLv3
4	20	174	66	ポイズンLv3
5	25	198	75	ポイズンLv4
入手方法	3章「アリーシル島」をクリア			

攻撃力はスコーピオンの約2.5～3倍、HPは約1.4～2倍もある、強力な射撃系モンスター。スコーピオンに輪をかけたオールラウンダーだが、行動速度は遅めなため、一撃でのダメージを増やすべく、なるべくレベルを上げておきたいところだ。

アバドン 射撃系

Lvアップカルマ	330
配置コスト	1
行動速度	非常に速い

Lv	必要NP	HP	攻撃力	特殊効果
1	120	126	7	ドレインLv1
2	10	150	9	ドレインLv1
3	15	174	10	ドレインLv1
4	20	198	12	ドレインLv2
5	25	228	14	ドレインLv2
入手方法	200Wiiポイントで購入			

攻撃力はボムと同程度でさほど高くないが、反面すさまじい行動速度を誇り、ドレイン能力も持つため、実際の戦闘能力は非常に高い。HPの高さも魅力で、魔法系の冒険者が頻出するステージで召喚すれば、大きな力を発揮してくれるだろう。

ボム 魔法系

Lvアップカルマ	280		
配置コスト	1	行動速度	速い

Lv	必要NP	HP	威力	特殊効果
1	50	72	7	なし
2	10	90	9	なし
3	10	102	11	なし
4	15	120	13	なし
5	20	132	14	なし
入手方法	2章「ポリーポ台地4」をクリア			

追加コンテンツ以外では、もっとも早い段階で入手できる魔法系モンスター。攻撃の威力はゴブリンよりも小さいが、行動速度が速く、その分攻撃回数が稼げるのが特徴。ゲーム序盤の対格闘系要員として、活躍してくれるだろう。

サハギン 魔法系

Lvアップカルマ	230		
配置コスト	1	行動速度	普通

Lv	必要NP	HP	威力	特殊効果
1	60	96	19	スタンLv1
2	10	114	22	スタンLv1
3	10	126	24	スタンLv1
4	10	144	28	スタンLv1
5	10	162	32	スタンLv1
入手方法	100Wii ポイントで購入			

攻撃の威力、HPともに平均以上とバランスの取れた能力を持つ魔法系モンスター。スタンの特殊能力も魅力で、サポート役としても優秀。サンダースタンドのフロアに配置してやれば、より長く冒険者をスタン状態にしておくことができる。

つかいま 魔法系

Lvアップカルマ	420		
配置コスト	1	行動速度	遅い

Lv	必要NP	HP	威力	特殊効果
1	100	91	41	なし
2	15	105	47	ガードLv2
3	15	120	54	ガードLv3
4	20	134	60	ガードLv3
5	20	153	69	ガードLv4
入手方法	4章「ヤシルバ林道1」をクリア			

攻撃の威力はボムの約5～6倍あり、攻撃面で頼りになる。ただHPはさほど高くはないため、レベルを上げて強化しておくか、やられてもすぐに補充できるようにしておこう。ガード能力も魅力だが、Lv2以上でないと発動しないことに注意。

テンタクル 魔法系

Lvアップカルマ	320		
配置コスト	1	行動速度	やや速い

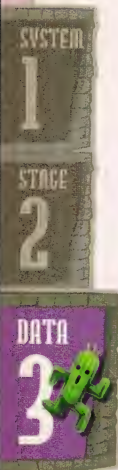
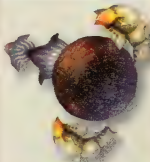
Lv	必要NP	HP	威力	特殊効果
1	115	144	21	なし
2	10	156	23	なし
3	15	180	27	なし
4	20	204	30	なし
5	20	234	35	なし
入手方法	200Wii ポイントで購入			

攻撃の威力も行動速度もそこそこある魔法系モンスター。HPが非常に高いため、回復系のモンスターやフロアと組み合わせることにより、なかなか倒されにくくなる。耐久力を活かしてHPの削り役として使おう。ただ必要NPは高めだ。

パロム 魔法系

Lvアップカルマ	250		
配置コスト	1	行動速度	普通

Lv	必要NP	HP	威力	特殊効果
1	60	67	25	スロウLv1
2	10	96	36	スロウLv1
3	15	129	48	スロウLv2
4	20	153	57	スロウLv2
5	25	182	68	スロウLv3
入手方法	200Wii ポイントで購入			

スロウの効果で冒険者を翻弄する、魔法系モンスター。ヘイストクロックのフロアに配置すれば、1フロアで与えられるダメージは増大する。パロムを3体並べて配置すれば、HPの高い格闘系冒険者を相手にしても負けることはないだろう。

サボテンダー 回復系

Lvアップカルマ	150	配置コスト	1	行動速度	やや遅い

Lv	必要NP	HP	回復力	特殊効果
1	30	63	9	なし
2	15	75	11	なし
3	15	84	12	なし
4	15	92	13	なし
5	15	100	15	なし
入手方法	3章「クアティント丘陵3」をクリア			

お手軽な回復系モンスター。行動速度はそこそこだが、回復量は少ない。もしゲーム序盤にいれば役に立ちそうではあるが、入手が3章の中盤というのが残念なところ。ガード能力を持つモンスターを使うほうがいいかもしれない。

スフィア 回復系

Lvアップカルマ	220	配置コスト	1	行動速度	普通

Lv	必要NP	HP	回復力	特殊効果
1	30	79	10	ブレイブLv1
2	15	92	12	ブレイブLv1
3	15	100	13	ブレイブLv1
4	15	109	14	ブレイブLv2
5	20	121	16	ブレイブLv2
入手方法	4章「レピ・アピ高原2」をクリア			

回復力はサボテンダーとそれほど変わりないが、ブレイブの能力を持ち、味方の攻撃力をアップしてくれるのが強み。またブレイブで上書きすることにより、ステータス異常も回復できることになり、そういった意味でも使い勝手はいい。

ラミア 回復系

Lvアップカルマ	250	配置コスト	2	行動速度	遅い

Lv	必要NP	HP	回復力	特殊効果
1	55	126	27	ヘイストLv1
2	10	151	32	ヘイストLv1
3	10	170	36	ヘイストLv1
4	15	189	40	ヘイストLv1
5	15	201	43	ヘイストLv1
入手方法	100Wiiポイントで購入			

行動スピードは遅いが、回復量が大きく、アーティファクトも含むフロアの味方すべてのHPを回復することができる。同時にヘイストもかかるため、ステータス異常対策にも便利。ただ配置コストが2であるのは大きなデメリットだ。

ムー 汎用系

Lvアップカルマ	180	配置コスト	1	行動速度	非常に速い

Lv	必要NP	HP	攻撃力	特殊効果
1	30	54	3	なし
2	5	75	5	なし
3	5	86	6	なし
4	10	97	6	なし
5	10	113	7	なし
入手方法	2章「イ・レンジア海岸1」をクリア			

攻撃力は最低ランクだが、行動速度はゲーム中最速、召喚コストも最安値。まさに数で勝負するタイプのモンスターだ。汎用系なので、どんな敵にも安定してダメージを与えられるのもメリット。困ったときの時間稼ぎにも役立つだろう。

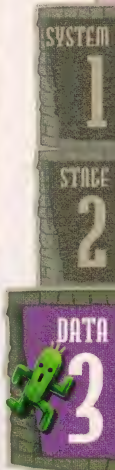
シェード 汎用系

Lvアップカルマ	270	配置コスト	1	行動速度	やや遅い

Lv	必要NP	HP	攻撃力	特殊効果
1	45	68	10	ガードLv2
2	15	87	13	ガードLv2
3	15	102	15	ガードLv3
4	20	116	17	ガードLv3
5	20	136	20	ガードLv4
入手方法	3章「ウイローグ砂漠1」をクリア			

ガード能力を持つ汎用系モンスター。シーフなど、アーティファクトを狙ってくる冒険者への対策として使いたい。ただし攻撃力は低いため、あくまでガード要員として考えよう。つかいまがいるなら、そちらを使うほうがベター。

クァール 汎用系

Lvアップカルマ	240	配置コスト	1	行動速度	やや速い

Lv	必要NP	HP	攻撃力	特殊効果
1	55	60	4	ドレインLv1
2	10	73	5	ドレインLv2
3	10	90	7	ドレインLv3
4	10	103	8	ドレインLv4
5	10	120	9	ドレインLv4
入手方法	100Wiiポイントで購入			

すばやい攻撃が特長の汎用系モンスター。攻撃力もHPも低めだが、ドレイン効果でHPを回復できる。クァールのみでは冒険者を倒すには心もとないので、攻撃力の高いモンスターと組み合わせてクァールをサポート役にさせるといい。

キマイラ 汎用系

Lvアップカルマ	300	配置コスト	1	行動速度	やや遅い

Lv	必要NP	HP	攻撃力	特殊効果
1	100	113	32	ポイズンLv2
2	10	135	38	ポイズンLv2
3	10	151	43	ポイズンLv3
4	10	167	47	ポイズンLv3
5	15	183	52	ポイズンLv3
入手方法	100Wiiポイントで購入			

攻撃力とHPが高く、攻撃時にポイズンの追加効果があるモンスター。汎用系モンスターなので、冒険者の系統に関わらず安定してダメージを与えられる。ほかのモンスターのサポート役として使い、ポイズン効果を活かせるように工夫しよう。

デスナイト 汎用系

Lvアップカルマ	320	配置コスト	2	行動速度	普通

Lv	必要NP	HP	攻撃力	特殊効果
1	150	186	59	なし
2	10	210	67	なし
3	10	234	75	なし
4	15	267	85	なし
5	20	315	101	なし
入手方法	200Wiiポイントで購入			

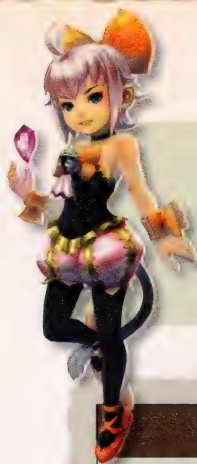
攻撃力、HPともに非常に優秀で、高いレベルでバランスの取れたモンスター。どの冒険者に対しても大ダメージを与えられ、ゲーム序盤に持っていれば、Lv1の状態でも十分役に立つ。ただし配置コストが2であることに注意しよう。

小さな海賊王 汎用系

Lvアップカルマ	260	配置コスト	1	行動速度	普通

Lv	必要NP	HP	攻撃力	特殊効果
1	55	53	11	バイオLv1
2	10	77	17	バイオLv2
3	20	121	26	バイオLv2
4	25	165	36	バイオLv3
5	30	194	42	バイオLv4
入手方法	200Wiiポイントで購入			

攻撃力もHPも平均的だが、バイオの能力を持っており、冒険者の攻撃力を減少させることができる。攻撃力の高い冒険者が出てくるステージで、ほかのモンスターのサポート役として配置すれば、その力を発揮してくれるかもしれない。

SYSTEM 1 STAGE 2 DATA 3

フロア

モンスターを配置したり、冒険者を苦しめたりと、ステージ攻略には欠かせないフロアは、全14種類ある。個性的な能力を持つものも多いので、いろいろ使って試してみよう。

怒りの鉄球 攻撃系／格闘系

必要NP	50	HP	80
攻撃力	15	モンスター配置数	3
発動速度	やや遅い	特殊効果	なし
効果説明	振り子の打撃による格闘系の小ダメージ。		
入手方法	最初から持っている		

格闘系のフロアのため、射撃系冒険者にダメージを与えるのに適している。ただHPが低く、アーティファクトに対する攻撃力を持つ冒険者にすぐにやられてしまうのが残念。スロットが3つあるので、攻撃的な戦術をとりたいときに向くだろう。

サンダースタンド 攻撃系／魔法系

必要NP	50	HP	80
威力	10	モンスター配置数	3
発動速度	遅い	特殊効果	スタン Lv3
効果説明	冒険者をマヒ状態にして魔法系の小ダメージ。		
入手方法	3章「ズキチャ野道2」をクリア		

魔法系のフロアで、格闘系冒険者への攻撃に向く。攻撃の当たった相手をスタン能力でしばらく行動不能にしてしまえるのが大きい。冒険者の先制攻撃を封じることはもちろん、白魔道士の回復もある程度邪魔することができるのだ。

地獄のプレス 攻撃系／汎用系

必要NP	100	HP	100
攻撃力	0	モンスター配置数	0
発動速度	超遅い	特殊効果	グラビデ
効果説明	冒険者を押しつぶし冒険者の HP を半減。		
入手方法	100Wii ポイントで購入		

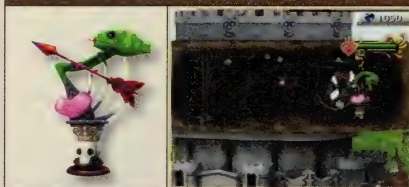
フロア内にモンスターを配置することはできないが、冒険者のHPを半分にしてくれる。このフロアを2段重ねにすればHPはもとの4分の1、3段重ねならもとの8分の1ということになり、ボスをはじめとした強敵のHPを削るために有効となる。

ドレインチェスト 攻撃系／汎用系

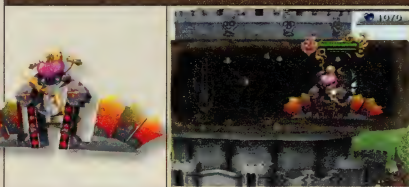
必要NP	70	HP	120
攻撃力	20 ※	モンスター配置数	2
発動速度	遅い	特殊効果	ドレイン Lv4
効果説明	冒険者のHPを吸収してモンスターのHPを回復。		
入手方法	100Wii ポイントで購入		

冒険者のHPを吸い取り、味方に等分に分配するという能力自体はすぐれものだが、その効果はやや弱い。HPもずば抜けて高いわけではないので、ガード能力のあるモンスターを配置し、できるだけ長く活躍できるようにしてあげよう。

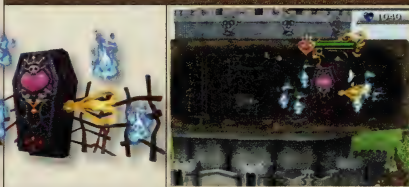
※この攻撃力はドレイン能力によるもので、ドレインチェスト自体には攻撃力はありません

ポイズンハーブ 妨害系／射撃系

必要NP	50	HP	70
攻撃力	7	モンスター配置数	3
発動速度	普通	特殊効果	ポイズン Lv4
効果説明	冒険者を毒状態にして射撃系の小ダメージ。		
入手方法	2章「ボリーボ台地1」をクリア		

冒険者を毒の状態にして、追加ダメージを与えることができる。毒の効果時間が意外に長く、戦士や白魔道士といったHPが高い冒険者の体力を削っていくのに有効。HPは非常に低いが、シーフや狩人など射撃系の敵相手ならけっこう耐えてくれる。

スロウクロック 妨害系／汎用系

必要NP	30	HP	150
攻撃力	0	モンスター配置数	1
発動速度	超遅い	特殊効果	スロウ Lv4
効果説明	冒険者のスピードを一定時間ダウン。		
入手方法	3章「イバーシル平原1」をクリア		

冒険者の行動速度を下げる能力自体は有効だが、発動速度が最低なのがネック。敵がフロアに入ったときにアクションウェイトゲージが満タンになるように下のフロアで調整してあげないと、スロウをかけるまえに逃げられてしまうことも。

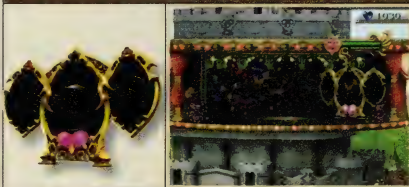
催眠オルゴール 妨害系／汎用系

必要NP	60	HP	70
攻撃力	0	モンスター配置数	1
発動速度	超遅い	特殊効果	スリプル Lv4
効果説明	冒険者が眠り状態となり行動不能になる。		
入手方法	100Wii ポイントで購入		

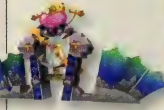
スリプルで眠らせた冒険者は、12秒間行動不能となり、モンスターの攻撃を受けても起きることはない。ただスロットは1つしかないため、できるだけ攻撃力の高いモンスターを配置し、効率よくHPを削っていけるようにしたい。

呪いの人形劇場 妨害系／汎用系

必要NP	20	HP	150
攻撃力	0	モンスター配置数	0
発動速度	普通	特殊効果	バイオ Lv4
効果説明	冒険者の攻撃力を一定時間ダウン。		
入手方法	2章「ロゼーネ遺跡」をクリア		

メインで戦わせるフロアの下に設置すれば、敵の攻撃力をダウンさせ、なおかつこのフロアを攻撃させることによってアクションウェイトゲージを減少させ、有利な状況を作り出せる。時間稼ぎや冒険者の位置調整など、さまざまな戦略に活用できるフロアだ。

召喚ミラー 特殊系／汎用系

必要NP	70	HP	100
攻撃力	0	モンスター配置数	2
発動速度	超遅い	特殊効果	召喚
効果説明	フロアの空きスロットにモンスターを召喚。		
入手方法	100Wii ポイントで購入		

自身の空きスロットに、NPを使用することなくモンスターを召喚する。召喚するのは、所持しているモンスターからランダムで1体ずつ。召喚タイミングは冒険者が入った直後になるため、ほぼ必ず先制攻撃を受けてしまうのが痛いところ。

奈落のクレーン 特殊系 汎用系

必要NP	150	HP	120
攻撃力	0	モンスター配置数	0
発動速度	超遅い	特殊効果	テレポ
効果説明	冒険者を階下のフロアへ強制転送。		
入手方法	100Wii ポイントで購入		

冒険者を強制ワープさせる。ワープ先はランダムではなく、4つ下のフロア。つまり、冒険者はずっと下のフロアから塔を上り直すことになるのだ。塔の最上階に設置しておけば、いざというときに非常に役に立つだろう。

ヘイストクロック 支援系／汎用系

必要NP	35	HP	120
攻撃力	0	モンスター配置数	1
発動速度	超遅い	特殊効果	ヘイスト Lv4
効果説明	フロアにいるモンスターの行動速度をアップ。		
入手方法	4章「ヤシルバ林道 3」をクリア		

フロア内にいるモンスターの行動速度を12秒間2段階アップさせる。スロウの特殊能力を持つパロムを召喚しておけば、敵の行動速度を減少させることになり、効果はさらに倍増。おもしろいように攻撃しまくれるフロアの完成となる。

暗黒のドレッサー 支援系／格闘系

必要NP	25	HP	120
攻撃力	0	モンスター配置数	2
発動速度	継続効果	特殊効果	シールド
効果説明	フロアにいるモンスターが受けるダメージを軽減。		
入手方法	1章「グナルグリ平野 2」をクリアする		

NPが25と、モンスターを配置できるフロアとしては最安値。さらにシールドの効果でダメージが半減するため、長持ちするフロアを作れる。NPが不足気味のときは、このフロアを活用し、高い塔を作って時間稼ぎしていくといいだろう。

虚無の噴水 支援系 回復系

必要NP	35	HP	160
回復力	6	モンスター配置数	2
発動速度	普通	特殊効果	クリア
効果説明	フロアのモンスターのHPとステータス異常を回復。		
入手方法	100Wii ポイントで購入		

フロアにいるモンスターのステータス異常を回復し、HPも少しだけ回復できる能力を持つ。またHPが非常に高く発動速度面もすぐれており、フロアを破壊される危険も低い。2スロットを持つフロアでは、もっとも優秀であると言えるだろう。

ブレイブストーブ 支援系／汎用系

必要NP	50	HP	150
攻撃力	0	モンスター配置数	2
発動速度	超遅い	特殊効果	ブレイブ Lv4
効果説明	フロアにいるモンスターの攻撃力をアップ。		
入手方法	100Wii ポイントで購入		

特殊効果で強力なモンスターの攻撃力をアップさせれば、1フロアで決着をつけることも容易になる。ただスロットが2であるため、大型モンスターを1体配置するとそれだけで満員となってしまう。行動速度の遅さも大きな弱点といえる。

冒険者

ミラがいる世界征服の塔に挑んでくる冒険者は、全部で12種類のジョブについており、ボスとして登場するものは5人いる。同じジョブの冒険者でも、レベルが違うと大きく能力が異なるのだ。

通常の冒険者

剣闘士 格闘系			攻撃対象	モンスター		ターゲット	ウィーク
Lv	HP	攻撃力	行動速度	戦闘時間	特殊効果	獲得 NP	獲得カルマ
1	89	46	やや遅い	短い	なし	80	4
2	98	51	やや遅い	短い	なし	80	4
3	107	55	やや遅い	短い	なし	80	4
4	116	60	やや遅い	短い	なし	90	4
5	125	65	やや遅い	短い	なし	90	4
6	134	69	やや遅い	短い	なし	90	4
7	143	74	やや遅い	短い	なし	90	4
8	152	79	やや遅い	短い	なし	90	4
9	161	83	やや遅い	短い	なし	90	4
10	170	88	やや遅い	短い	スタン Lv2	100	5
11	179	93	やや遅い	短い	スタン Lv2	100	5
12	188	97	やや遅い	短い	スタン Lv2	100	5
13	197	102	やや遅い	短い	スタン Lv2	100	5
14	206	107	やや遅い	短い	スタン Lv2	100	5
15	215	111	やや遅い	短い	スタン Lv3	100	5
28	332	172	普通	短い	スタン Lv3	100	5
33	377	195	普通	短い	スタン Lv3	100	5

攻撃力は格闘系の中でいちばん高く、しかも弱っているモンスターを狙ってくる。HPは高くはないので、倒すことは難しくないだろう。ただ戦闘時間が短く、油断しているとスイスイと上に上られてしまうことも。

戦士 格闘系			攻撃対象	モンスター		ターゲット	ランダム
Lv	HP	攻撃力	行動速度	戦闘時間	特殊効果	獲得 NP	獲得カルマ
1	130	38	やや遅い	やや長い	なし	80	4
2	143	42	やや遅い	やや長い	なし	80	4
3	156	46	やや遅い	やや長い	なし	80	4
4	169	50	やや遅い	やや長い	なし	90	4
5	182	54	やや遅い	やや長い	なし	90	4
6	195	58	やや遅い	やや長い	なし	90	4
7	208	62	やや遅い	やや長い	なし	90	4
8	221	66	やや遅い	やや長い	なし	90	4
9	234	69	やや遅い	やや長い	なし	90	4
10	247	73	やや遅い	やや長い	なし	100	5
11	260	77	やや遅い	やや長い	なし	100	5
12	274	81	やや遅い	やや長い	なし	100	5
13	287	85	やや遅い	やや長い	なし	100	5
14	300	89	やや遅い	やや長い	なし	100	5
15	313	93	やや遅い	やや長い	なし	100	5
16	326	97	やや遅い	やや長い	なし	100	5
17	339	101	やや遅い	やや長い	なし	100	5
18	352	104	やや遅い	やや長い	なし	100	5
20	378	112	やや速い	やや短い	なし	100	5
28	482	143	やや速い	やや短い	なし	100	5
37	600	178	やや速い	やや短い	なし	100	5

剣闘士に比べるとHPは高いが攻撃力は低いため、長期戦になりがち。ただ戦闘時間が長めのため、それほど怖くはない。レベルが高くなっても特殊効果を持たない点も、プレイヤー側としてはありがたいところ。

ナイト 格闘系

攻撃対象	すべて	ターゲット	ランダム

Lv	HP	攻撃力	行動速度	戦闘時間	特殊効果	獲得NP	獲得カルマ
1	137	38	遅い	長い	スロウLv1	80	4
2	151	42	遅い	長い	スロウLv1	80	4
3	165	46	遅い	長い	スロウLv1	80	4
4	179	50	遅い	長い	スロウLv1	90	4
5	192	54	遅い	長い	スロウLv1	90	4
6	206	58	遅い	長い	スロウLv1	90	4
7	220	62	遅い	長い	スロウLv1	90	4
8	234	66	遅い	長い	スロウLv1	90	4
9	247	69	遅い	長い	スロウLv1	90	4
10	261	73	遅い	長い	スロウLv2	100	5
11	275	77	遅い	長い	スロウLv2	100	5
12	289	81	遅い	長い	スロウLv2	100	5
13	302	85	遅い	長い	スロウLv2	100	5
14	316	89	遅い	長い	スロウLv2	100	5
15	330	93	遅い	長い	スロウLv3	100	5
16	344	97	遅い	長い	スロウLv3	100	5
17	358	101	遅い	長い	スロウLv3	100	5
18	371	104	遅い	長い	スロウLv3	100	5
26	481	136	普通	普通	スロウLv3	100	5
40	674	190	普通	普通	スロウLv3	100	5

戦士よりもHPが増えて耐久力が増している。スロウ効果でモンスターの動きを遅くしてくるのがやっかいだ。またほかの格闘系と異なり、アーティファクトに対しても攻撃をしてくるため、フロアごと破壊されないよう注意。

山賊 射撃系

攻撃対象	モンスター	ターゲット	ランダム

Lv	HP	攻撃力	行動速度	戦闘時間	特殊効果	獲得NP	獲得カルマ
1	152	51	遅い	長い	なし	80	4
2	168	57	遅い	長い	なし	80	4
3	183	62	遅い	長い	なし	80	4
4	198	67	遅い	長い	なし	90	4
5	214	72	遅い	長い	なし	90	4
6	229	77	遅い	長い	なし	90	4
7	244	82	遅い	長い	なし	90	4
8	260	88	遅い	長い	なし	90	4
9	275	93	遅い	長い	なし	90	4
10	290	98	遅い	長い	なし	100	5
12	321	108	遅い	長い	なし	100	5
15	293	111	遅い	長い	なし	100	5
17	318	121	遅い	長い	スリプルLv1	100	5
29	465	177	普通	やや長い	スリプルLv1	100	5

射撃系の中ではHPや攻撃力が高く、格闘系と似ている。一発の破壊力はあるのだが、行動速度と戦闘時間ともにほかの射撃系より大きく劣るため、あまり怖い敵ではない。特殊効果も、一部のレベルを除き持っていない。

シーフ 射撃系

攻撃対象	アーティファクト	ターゲット	なし

Lv	HP	攻撃力	行動速度	戦闘時間	特殊効果	獲得NP	獲得カルマ
1	64	25	非常に速い	非常に短い	なし	80	4
2	71	27	非常に速い	非常に短い	なし	80	4
3	77	30	非常に速い	非常に短い	なし	80	4
4	84	32	非常に速い	非常に短い	なし	90	4
5	90	35	非常に速い	非常に短い	なし	90	4
6	97	37	非常に速い	非常に短い	なし	90	4
7	103	40	非常に速い	非常に短い	なし	90	4
8	110	42	非常に速い	非常に短い	なし	90	4
9	116	45	非常に速い	非常に短い	なし	90	4
10	123	47	非常に速い	非常に短い	なし	100	5
11	129	50	非常に速い	非常に短い	なし	100	5
12	136	52	非常に速い	非常に短い	なし	100	5
13	142	55	非常に速い	非常に短い	なし	100	5
14	149	57	非常に速い	非常に短い	なし	100	5
15	155	60	非常に速い	非常に短い	なし	100	5
16	161	62	非常に速い	非常に短い	なし	100	5
17	168	65	非常に速い	非常に短い	なし	100	5
18	174	68	非常に速い	非常に短い	なし	100	5
19	181	70	非常に速い	非常に短い	なし	100	5
20	187	73	非常に速い	非常に短い	なし	110	6
28	239	93	超速い	超短い	なし	110	6
33	272	105	超速い	超短い	なし	110	6

行動速度、戦闘時間ともに最高レベルで、とにかく塔を上るのが早い。また、アーティファクトのみを狙ってくるため、フロアを破壊されることも多い。早めに倒すか、ガード能力でアーティファクトを守ってやろう。

狩人 射撃系			攻撃対象	すべて		ターゲット	ウィーク
Lv	HP	攻撃力	行動速度	戦闘時間	特殊効果	獲得 NP	獲得カルマ
1	89	26	やや速い	やや短い	ポイズン Lv3	80	4
2	98	29	やや速い	やや短い	ポイズン Lv3	80	4
3	107	32	やや速い	やや短い	ポイズン Lv3	80	4
4	116	35	やや速い	やや短い	ポイズン Lv3	90	4
5	125	37	やや速い	やや短い	ポイズン Lv3	90	4
6	134	40	やや速い	やや短い	ポイズン Lv3	90	4
7	143	43	やや速い	やや短い	ポイズン Lv3	90	4
8	152	45	やや速い	やや短い	ポイズン Lv3	90	4
9	161	48	やや速い	やや短い	ポイズン Lv3	90	4
10	170	51	やや速い	やや短い	ポイズン Lv4	100	5
11	179	53	やや速い	やや短い	ポイズン Lv4	100	5
12	188	56	やや速い	やや短い	ポイズン Lv4	100	5
13	197	59	やや速い	やや短い	ポイズン Lv4	100	5
14	206	62	やや速い	やや短い	ポイズン Lv4	100	5
15	215	64	やや速い	やや短い	ポイズン Lv5	100	5
25	305	91	速い	短い	ポイズン Lv5	100	5

HP、攻撃力ともシーフより若干高く、モンスターを毒状態にするポイズンも持っている。フロア内で弱っている者を狙ってくるため、アーティファクトのHPが減っていると破壊される可能性が高い。要注意の冒険者だ。

黒魔道士 魔法系			攻撃対象	モンスター		ターゲット	すべて
Lv	HP	威力	行動速度	戦闘時間	特殊効果	獲得 NP	獲得カルマ
1	85	12	やや速い	やや短い	なし	80	4
2	94	14	やや速い	やや短い	なし	80	4
3	102	15	やや速い	やや短い	なし	80	4
4	111	16	やや速い	やや短い	なし	90	4
5	119	18	やや速い	やや短い	なし	90	4
6	128	19	やや速い	やや短い	なし	90	4
7	136	20	やや速い	やや短い	なし	90	4
8	145	22	やや速い	やや短い	なし	90	4
9	153	23	やや速い	やや短い	なし	90	4
10	162	24	やや速い	やや短い	なし	100	5
11	170	25	やや速い	やや短い	なし	100	5
12	179	27	やや速い	やや短い	なし	100	5
15	205	31	やや速い	やや短い	なし	100	5
18	230	34	やや速い	やや短い	なし	100	5
22	265	107	速い	非常に短い	スリプル Lv3	100	5
30	333	134	速い	非常に短い	スリプル Lv3	100	5

魔法系ではもっとも能力の低い冒険者。フロアにいるモンスター全体にダメージを与えてくるが、威力はそれほど高くはない。ただ行動速度も戦闘時間もそこそこ優秀なので、仕留め損ねると、どんどん上ってくることも。

幻術士 魔法系			攻撃対象	すべて		ターゲット	すべて
Lv	HP	威力	行動速度	戦闘時間	特殊効果	獲得 NP	獲得カルマ
1	152	28	遅い	長い	なし	80	4
2	168	31	遅い	長い	なし	80	4
3	183	34	遅い	長い	なし	80	4
4	198	37	遅い	長い	なし	90	4
5	214	40	遅い	長い	なし	90	4
6	229	43	遅い	長い	なし	90	4
7	244	46	遅い	長い	なし	90	4
8	260	48	遅い	長い	なし	90	4
9	275	51	遅い	長い	なし	90	4
10	290	54	遅い	長い	なし	100	5
11	305	57	遅い	長い	なし	100	5
12	321	60	遅い	長い	なし	100	5
13	336	63	遅い	長い	なし	100	5
14	351	66	遅い	長い	なし	100	5
15	367	69	遅い	長い	なし	100	5
16	382	71	遅い	長い	なし	100	5
17	397	74	遅い	長い	なし	100	5
18	413	77	遅い	長い	なし	100	5
24	430	71	やや遅い	普通	なし	100	5
35	574	95	やや遅い	普通	なし	100	5

HPと威力は黒魔道士の約2倍。さらにアーティファクトを含むフロア全体を攻撃してくる。ただ行動速度、戦闘時間ともにさほどではなく、あわてて倒すほどの敵ではない。フロアの陣容を充実させていれば苦労はしないだろう。

まじない士 魔法系

攻撃対象	モンスター	ターゲット	ランダム

HPと威力は黒魔道士とほぼ同じだが、攻撃したモンスターを眠らせてしまうスリプルがやっかい。行動速度や戦闘時間面でもすぐれており、どんどん上のフロアへ進まれてしまう。サンダースタンドで動きを止め、最優先で倒そう。

Lv	HP	攻撃力	行動速度	戦闘時間	特殊効果	獲得 NP	獲得カルマ
1	71	12	速い	短い	スリプル Lv1	80	4
2	79	14	速い	短い	スリプル Lv1	80	4
3	86	15	速い	短い	スリプル Lv1	80	4
4	93	16	速い	短い	スリプル Lv1	90	4
5	100	17	速い	短い	スリプル Lv1	90	4
6	107	19	速い	短い	スリプル Lv1	90	4
7	115	20	速い	短い	スリプル Lv1	90	4
8	122	21	速い	短い	スリプル Lv1	90	4
9	129	23	速い	短い	スリプル Lv1	90	4
10	136	24	速い	短い	スリプル Lv2	100	5
11	143	25	速い	短い	スリプル Lv2	100	5
12	151	26	速い	短い	スリプル Lv2	100	5
13	158	28	速い	短い	スリプル Lv2	100	5
14	165	29	速い	短い	スリプル Lv2	100	5
15	172	30	速い	短い	スリプル Lv2	100	5
16	179	32	速い	短い	スリプル Lv2	100	5
17	187	33	速い	短い	スリプル Lv2	100	5
18	194	34	速い	短い	スリプル Lv2	100	5
25	244	43	非常に速い	短い	スリプル Lv2	100	5
33	302	53	非常に速い	短い	スリプル Lv2	100	5

白魔道士 回復系

攻撃対象	なし	ターゲット	なし

攻撃で受けたダメージを回復する能力を持ち、Lv10以上ではステータス異常まで回復する。このため、一気にダメージを与えるようにしないとなかなか倒すことはできない。戦闘時間も短めなので、危機に陥るまえに倒そう。

Lv	HP	回復力	行動速度	戦闘時間	特殊効果	獲得 NP	獲得カルマ
1	91	20	やや遅い	やや短い	なし	80	4
2	100	22	やや遅い	やや短い	なし	80	4
3	109	24	やや遅い	やや短い	なし	80	4
4	118	26	やや遅い	やや短い	なし	90	4
5	127	28	やや遅い	やや短い	なし	90	4
6	137	30	やや遅い	やや短い	なし	90	4
7	146	32	やや遅い	やや短い	なし	90	4
8	155	34	やや遅い	やや短い	なし	90	4
9	164	36	やや遅い	やや短い	なし	90	4
10	168	38	やや遅い	やや短い	クリア	100	5
11	173	40	やや遅い	やや短い	クリア	100	5
12	182	42	やや遅い	やや短い	クリア	100	5
13	190	44	やや遅い	やや短い	クリア	100	5
14	199	46	やや遅い	やや短い	クリア	100	5
15	208	48	やや遅い	やや短い	クリア	100	5
20	251	58	普通	やや短い	クリア	100	5
26	303	70	普通	やや短い	クリア	100	5

みならい戦士 汎用系

攻撃対象	モンスター	ターゲット	ランダム

ゲームを始めたプレイヤーが最初に相対する冒険者。HP、攻撃力、行動速度、戦闘時間ともにそこそこの凡庸な敵。特殊効果も持っておらず、たとえレベルが高くなっても恐れることはない。油断だけはしないように。

Lv	HP	攻撃力	行動速度	戦闘時間	特殊効果	獲得 NP	獲得カルマ
1	60	23	普通	普通	なし	50	3
2	67	25	普通	普通	なし	60	3
3	73	28	普通	普通	なし	70	4
4	80	30	普通	普通	なし	70	4
5	87	33	普通	普通	なし	80	5
6	94	35	普通	普通	なし	80	5
7	100	38	普通	普通	なし	90	5
8	107	41	普通	普通	なし	90	5

赤魔道士 汎用系				攻撃対象	すべて		ターゲット	ランダム
	Lv	HP	攻撃力	行動速度	戦闘時間	特殊効果	獲得 NP	獲得カルマ
	1	67	17	やや速い	非常に短い	グラビデ	80	4
	2	73	19	やや速い	非常に短い	グラビデ	80	4
	3	80	20	やや速い	非常に短い	グラビデ	80	4
	4	87	22	やや速い	非常に短い	グラビデ	90	4
	5	94	24	やや速い	非常に短い	グラビデ	90	4
	6	100	26	やや速い	非常に短い	グラビデ	90	4
	7	107	27	やや速い	非常に短い	グラビデ	90	4
	8	114	29	やや速い	非常に短い	グラビデ	90	4
	9	121	31	やや速い	非常に短い	グラビデ	90	4
	10	127	33	やや速い	非常に短い	グラビデ	100	5
	11	134	34	やや速い	非常に短い	グラビデ	100	5
	12	141	36	やや速い	非常に短い	グラビデ	100	5
	13	147	38	やや速い	非常に短い	グラビデ	100	5
	14	154	40	やや速い	非常に短い	グラビデ	100	5
	15	161	41	やや速い	非常に短い	グラビデ	100	5
	19	188	48	やや速い	非常に短い	グラビデ	100	5
	25	228	59	速い	非常に短い	グラビデ	100	5
	30	262	68	速い	非常に短い	グラビデ	100	5

魔道士という名はついているが、汎用系に属する冒険者。行動速度と戦闘時間にすぐれ、どんどん上に上られてしまう。アーティファクトに対して攻撃してくることもあり、そういう意味でも危険。早めに倒してしまおう。

ボスキャラクター

チャイム 魔法系

攻撃対象	モンスター	ターゲット	ランダム

Lv	10	37
HP	127	353
威力	33	118
行動速度	やや速い	速い
戦闘時間	普通	短い
特殊効果	スロウ Lv2	スロウ Lv5
獲得 NP	150	250
獲得カルマ	50	100

【Lv10】ゴブリンのレベルを上げておけば攻略は楽になる。追加コンテンツを導入するなら、射撃系のモンスターが向いている。
【Lv37】レベルが高い冒険者が続いたあとに登場するので、モンスターのHPに注意。地獄のブレスのフロアがあれば楽になる。

ベル・ダット 射撃系

攻撃対象	すべて	ターゲット	すべて

Lv	20	42
HP	260	458
攻撃力	36	65
行動速度	非常に速い	超速い
戦闘時間	非常に短い	超短い
特殊効果	なし	ポイズン Lv5
獲得 NP	200	250
獲得カルマ	50	100

【Lv20】ほかの冒険者も含め射撃系が多いので、格闘系モンスターが有効。ゴブリン3体のフロアが3つもあれば倒せる。
【Lv42】ステージには射撃系の冒険者しか出ないので、ベビーモスLv5を並べたフロアがあるといい。オーガやギガースがいればさらに楽。

フィオナ 汎用系

攻撃対象	すべて	ターゲット	ウィーク
Lv	23	38	48
HP	259	380	461
攻撃力	34	74	91
行動速度	速い	速い	非常に速い
戦闘時間	やや短い	やや短い	短い
特殊効果	スタン Lv3	スタン Lv4	スタン Lv5
獲得 NP	200	300	250
獲得カルマ	50	100	100

【Lv23】登場ステージは、汎用系と魔法系の冒険者が多いので、スコーピオンとベビーモスで対抗する。行動速度が速いことに注意。
【Lv38】【Lv48】強い冒険者が多数出たあとに出現。足が速いので、呪いの人形劇場などで順番を入れ替え、さきに倒したほうがいい。

ヒュー=ユルグ 格闘系

攻撃対象	すべて	ターゲット	ランダム
Lv	26		50
HP	529		999
攻撃力	136		229
行動速度	やや速い		やや速い
戦闘時間	やや長い		やや短い
特殊効果	スリプル Lv5		スリプル Lv5
獲得 NP	250		250
獲得カルマ	75		100

【Lv26】HPが高いことが特徴。つかいまLv3が2体いるフロアが3つあれば倒せる。行動速度がやや速いこととスリプルを使うことに注意。
【Lv50】ゲーム中もっともHPが高い。バロムLv5が2体とつかいまLv5がいるフロアが2つあれば倒せる。地獄のブレスでHPを下げておけば楽。

レオ 汎用系

攻撃対象	すべて	ターゲット	すべて
Lv	28		45
HP	458		570
攻撃力	31		62
行動速度	速い		非常に速い
戦闘時間	やや長い		短い
特殊効果	バイオ Lv5		バイオ Lv5
獲得 NP	300		250
獲得カルマ	100		100

【Lv28】できるだけ攻撃力の高いモンスターを用意したい。つかいまLv5とベビーモスLv5とオチューLv5がいるフロアが3つあれば倒せる。
【Lv45】地獄のブレスを2回通らせたあと、ギガースLv5とオチューLv5のフロアで倒せる。早く倒して獲得NPをステージクリアに活用したい。

アイテム

装備や使用により、ステージ攻略の手助けとなってくれるアイテムは26種類。追加コンテンツとして購入するものが多く、ゲーム序盤からどんどん入手していくことも可能だ。

アイテムは、以下の表のような効果を持っている。コスチュームは、着ているときにのみ効果を発揮する。スクロールは所持しているものを1回の大戦争で1回ずつ使用でき、アクセサリは所持する数だけNPアップ効果が合計される。流星のかけらは、全部集めるとタイトル画面に変化があるぞ。

流星のかけらをすべて集めると、タイトルのバックに月とプロミネンスが！

アイテム一覧

分類	名称	効果	入手方法
コスチューム	勝負ドレス	―	最初から持っている
	光のドレス	ケアルラ（全体回復:回復力15）を使用できるようになる。	200Wiiポイントで購入
	闇のドレス	NPが50アップする。	200Wiiポイントで購入
	おすましドレス	ハードスラッシュ（全体格闘攻撃:攻撃力15）を使用できるようになる。	200Wiiポイントで購入
	ウキウキビキニ	ピアシングアロー（全体射撃攻撃:攻撃力15）を使用できるようになる。	5章「バターラグ」をクリア
	神秘のドレス	ファイラ（全体魔法攻撃:威力15）を使用できるようになる。	200Wiiポイントで購入
	ふんわりドレス	サイクロン（全体汎用攻撃:攻撃力15）を使用できるようになる。	200Wiiポイントで購入
	猫ドレス	NPが50アップする。	200Wiiポイントで購入
スクロール	エアロ	全フロアの冒険者に、攻撃力15の汎用系攻撃を行なう。	2章「ボリーボ台地3」をクリア
	ショックウェーブ	全フロアの冒険者に、攻撃力25の格闘系攻撃を行なう。	100Wiiポイントで購入
	ブラストアロー	全フロアの冒険者に、攻撃力25の射撃系攻撃を行なう。	100Wiiポイントで購入
	ファイガ	全フロアの冒険者に、威力25の魔法系攻撃を行なう。	100Wiiポイントで購入
	クエイク	全フロアの冒険者に、攻撃力25の汎用系攻撃を行なう。	100Wiiポイントで購入
	ケアルガ	全フロアのモンスターおよびアーティファクトのHPを25回復する。	100Wiiポイントで購入
アクセサリ	破滅のリング	NPが50アップする。	2章「ペイクエメラル森林1」をクリア
	背徳のコルセット	NPが50アップする。	2章「イ・レンジア海岸2」をクリア
	残酷なチョーカー	NPが50アップする。	3章「カーベルナ遺跡」をクリア
	束縛のリング	NPが50アップする。	4章「ナモングレズ遺跡1」をクリア
	暴君のピアス	NPが50アップする。	4章「サビナド半島1」をクリア
	煉獄のバングル	NPが50アップする。	5章「モン・ド・シェル街道2」をクリア
	終末のピアス	NPが50アップする。	200Wiiポイントで購入
	絶望のバングル	NPが50アップする。	200Wiiポイントで購入
	堕落のリボン	NPが50アップする。	200Wiiポイントで購入
	悪夢のティアラ	NPが50アップする。	200Wiiポイントで購入
	嘆きのドール	NPが50アップする。	200Wiiポイントで購入
その他	流星のかけら	5つあり、すべて集めると、タイトル画面の背景が変化する。	3章「ウイローグ砂漠2」、4章「ナモングレズ遺跡2」、4章「サビナド半島2」、5章「ドブラン遺跡」、5章「ティークシル小道2」をそれぞれクリア

コスチュームギャラリー

設定資料

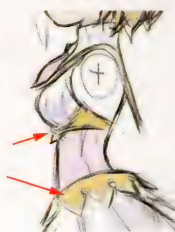
主人公が魔王の娘という、大胆な設定の本作。ミラや彼女が住む世界征服の塔などにも、これまでの正統派RPGには見られない、カオスなデザインが伺える。設定画でその世界をもっと見てみよう。

ミラ（その1）

完成画

腰部分の飾り。

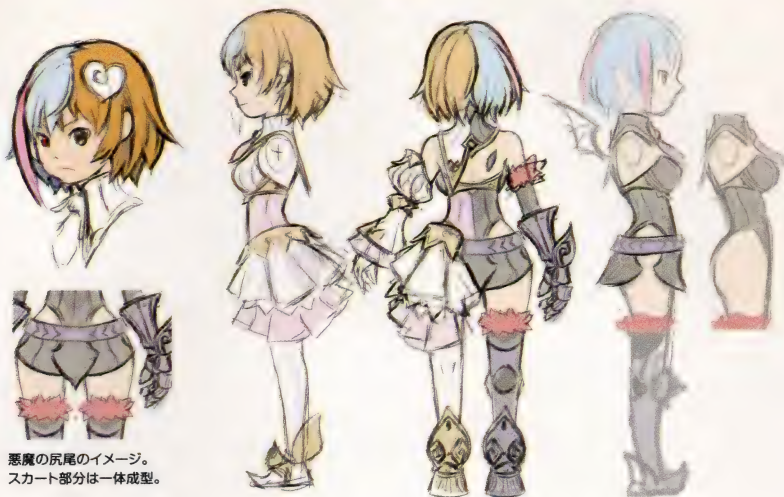
ネクタイとスカートの下。

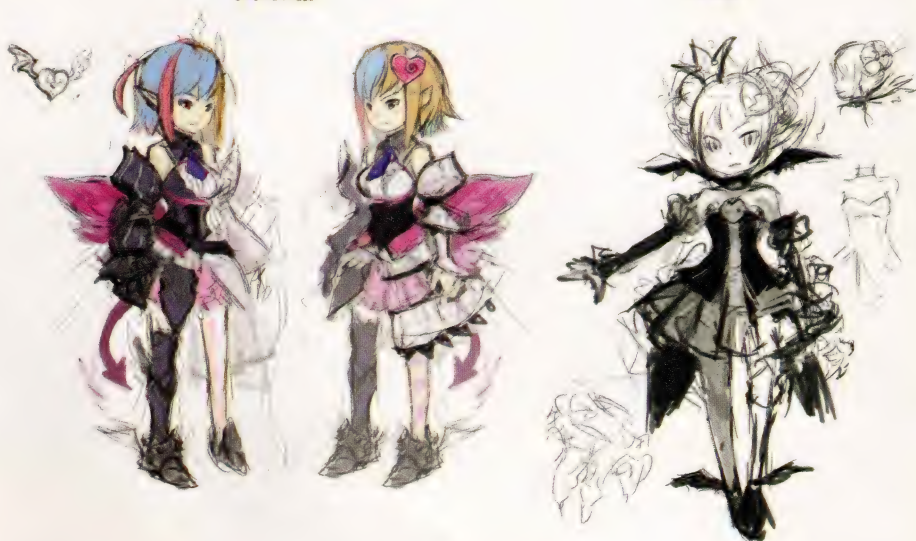
黄色の部分は黄金。

白部分はウェディングドレス風のパール生地。

黒い部分はラバー素材で、紫の部分は金属。

ミラがメインで着用する勝負ドレス。向かって右半分が清楚な白いドレス、左半分が邪悪な雰囲気満点の黒いドレスとなっており、『光と闇の姫君』のタイトルをそのまま服装化したようなデザインだ。頭部の髪飾りも服と同様2色に分かれている。

ミラ（その2）

設定画

悪魔の尻尾のイメージ。
スカート部分は一体成型。

デザイン案　　ラフ画

ミラに関連したイラスト素材の数々。「設定画」はミラの服装の設定について示したもの。「デザイン案」は勝負ドレスのデザインに関するアイディア画。「ラフ画」は、さらにその前の段階で、魔王の娘をイメージして描かれたラフスケッチだ。

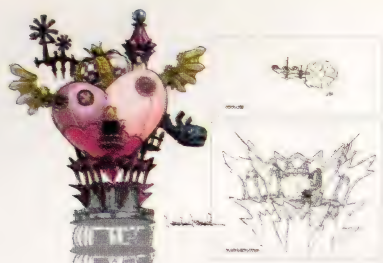
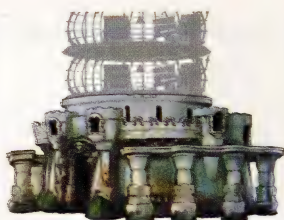
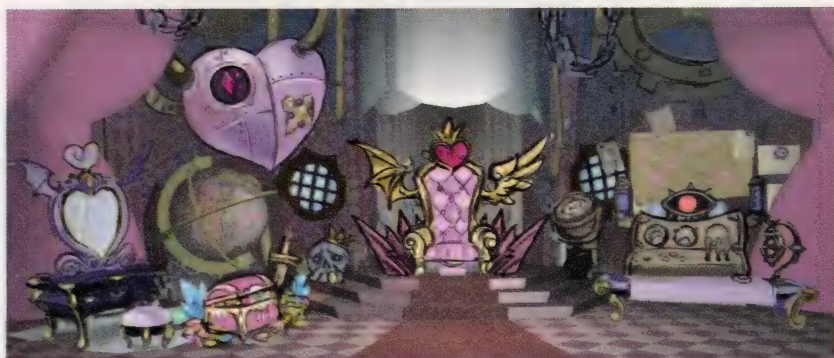
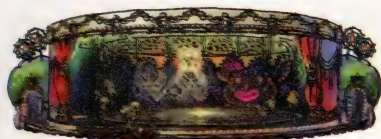
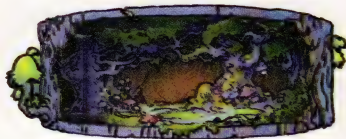
ミラ（その3）

ミラのコスチュームいろいろ。光のドレスと闇のドレスは、勝負ドレスの右半分と左半分のデザインの流用。神秘のドレスとふんわりドレスは、正確には『FFⅣ』本編でなく、外伝の『ジ・アフター-月の帰還-』に登場するリディアとポロムの衣装である。

トンガリ

ほんとうに着ぐるみだったトンガリ。顔だけ出した状態だと男の子っぽい印象も受けるが、中央のバストアップイラストを見ると、まぎれもなく女の子。後頭部の髪の結び目など、ゲームではわからない部分も細かく設定されている。

建物

塔最上部

塔の土台

ミラの部屋

特殊系フロア

支援系フロア

ミラが誇る「世界征服の塔」。塔の上部にはダーククリスタルがあり、さらにその上にはハート形の壁に囲まれたミラの部屋がある。冒険者を迎え撃つフロアにも細かく背景が描き込まれ、緊迫した戦闘をより盛り上げる役目を果たしている。

アーティファクト（その1）

怒りの鉄球

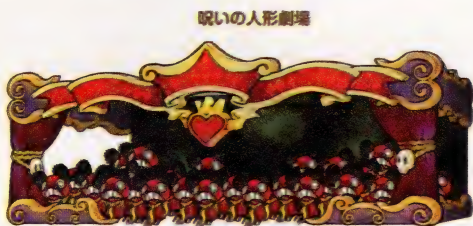
サンダースタンド

地獄のプレス

スロウクロック

ポイズンハープ

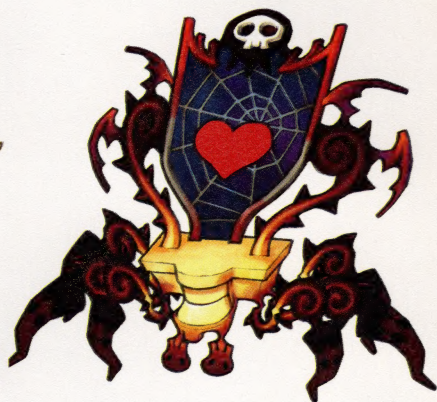
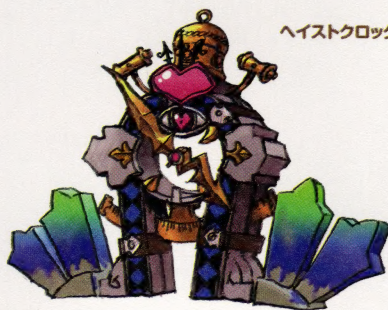
呪いの人形劇場

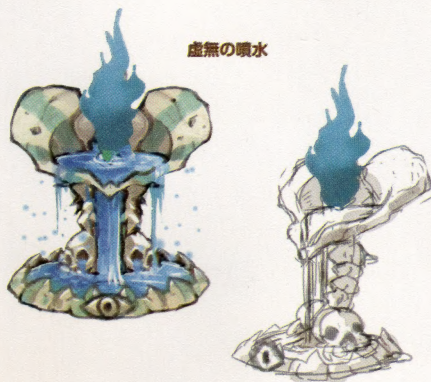
催眠オルゴール

攻撃系と妨害系アーティファクト設定画の一部を紹介。怒りの鉄球はチャーム付きのフォークがモチーフ。ポイズンハープはハープと弓と毒ヘビが合体したもの。そのほかのアーティファクトも含め、女の子の部屋によくあるものが元ネタになっている。

アーティファクト（その2）

召喚ミラー

奈落のクレーン

暗黒のドレッサー

ヘイストクロック

虚無の噴水

ブレイブストーブ

こちらは、特殊系と支援系アーティファクトの設定画。奈落のクレーンはクレーンゲームがモチーフ。ブレイブストーブの煙突は、刀をイメージした形。ヘイストクロックはスロウクロックとそっくりだが、色が異なり、針が回る方向も逆となっている。

MY LIFE AS A DARKLORD FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES OFFICIAL GUIDE BOOK

光と闇の姫君と世界征服の塔
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
公式ガイドブック

2009年8月24日　初版発行

企画・構成　ファミ通書籍編集部

執筆　成田圭（ファミ通書籍編集部）
黒谷慶太（ファミ通書籍編集部）

編集　新本浩一郎（ファミ通書籍編集部）
編集協力　伊藤良介（ファミ通書籍編集部）

装丁・本文デザイン　山田康幸（ファミ通書籍編集部）

校正　小平正和

協力・監修　株式会社スクウェア・エニックス

発行人・編集人　浜村弘一
局長　坂本武郎
編集長　鈴木弘明
副編集長　三井大輔
業務部　三浦真木

印刷　大日本印刷株式会社

発行所　株式会社エンターブレイン
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
電話　0570-060-555（代表）

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ

エンターブレイン カスタマーサポート

電話：0570-060-555（受付時間は土日祝日を除く12:00～17:00）
メールアドレス：support@ml.enterbrain.co.jp

※ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合があります。また、本書に記載していない攻略方法などにつきましてはお答えできません。

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-7577-5069-2
Printed in JAPAN

ISBN978-4-7577-5069-2
C0076 ¥1000E

9784757750692

1920076010002

エンターブレイン
定価 本体1000円 + 税